2001年6月号 总82期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GA

赏金奇兵
西部通缉令

高级龙与地下城

RPG 规则概论

钢铁兄弟会 图解关卡攻略



战斗的艺术

游戏制作大师 全攻略

游戏是怎样炼成的

软硬武略

200×的极速体验——虚拟光驱纵横谈
性价比最佳选择——初夏玩家装机指南
驱动升级月报

六月快讯

暴力游戏面临审判
微软如愿独霸"帝国"
《纽约时报》评点主机大战
索尼游戏部门出现赤字
西山居群侠论"剑"
"鬼屋"即将再现"魔影"
《英雄》八月进驻中国

新作前瞻：危机最前线Ⅱ，指挥星命运战士Ⅱ双重螺旋，罗宾汉：王冠的守护者，物种战争，水下奇谋魔法门英雄无敌Ⅳ，半条命：蓝色职责，微软模拟飞行2002，神怪聊斋：鬼寺，混乱网络版……

电玩资料夹

评点报告：赏金奇兵：西部通缉令特勤机甲队Ⅳ，神秘岛Ⅲ，银河英雄传说Ⅵ，基因战士，樱花大战Ⅱ云斯顿赛车Ⅳ……

赏金奇兵：西部通缉令 图解流程攻略
异尘余生策略版 关卡指南
黑与白 诸神过关指南
小鸡快跑 脱狱手记
巨人：卡布托族全攻略

麻辣玩家

理解同样万岁
有时坚持也是一种荣耀
触摸"神话"
文渊阁：人龙

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn

ISSN 1009-6183




碰碰i世代
www.PengPengi.com




EA
GAMES

全球首部基于西部背景的实时战术游戏！



- “盟军”式的游戏系统，6名身怀绝技的赏金牛仔，25个手绘高精细关卡，完全无需3D加速卡。
- 转轮枪、飞刀、响尾蛇……配以独创的计划动作定义系统，定能使你的队员配合得天衣无缝！
- 每个敌人的10种性格及35种以上的平民和动物均会有不同反应，令场景和任务更加真实丰富！

5月底隆重推出

48元

赏金奇兵

西部通缉令

可向全国各大软件店免费索取体验版光盘



难道传说中的英雄只能存在于回合制战略游戏中吗？—呼啸战神—将告诉你答案！



在生与死、善与恶的边缘寻找失去的记忆！



萨姆将带你走进射击游戏的超爽世界！



想知道利用敌人的能力攻击敌人的快感么？







地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042



Ubi Soft 育碧软件

全新的狙击手系统，完全导入狙击手角色，强化了团队AI，使队员之间的配合更加默契

真实的现场音效，使您仿佛身临故境

Tom Clancy's RAINBOW SIX 彩虹6号™

雷霆战将

白金典藏版

48元　简体中文版　7月上市

内含资料片“特警迷城”

新增伦敦、墨西哥城、威尼斯等数个著名的城市及相关任务。

真实的战斗场景，详实的训练任务。

多种连线对抗模式可供选择，打破传统游戏形式

杀出重围，浴血激战，誓死完成绝地任务！

Ubi Soft 育碧软件

龙战士III



超过40小时的游戏时间，蕴藏如此丰富内容，怎能错过？



拜师学艺，跟随各种师匠学习特别的战斗技能



学习施展华丽震撼的强劲魔法



48元

简体中文版

CAPCOM

经典角色扮演名作

火爆销售中



征服无数机关强敌，解开神秘龙族古老传说的秘密



趣味昂然的钓鱼系统，甚至钓到海底的隐藏商人



结交性格各异的战斗伙伴



捉迷藏、劈柴、魔鬼特训等数个小游戏

部落2 TRIBES 2

优化的交互性游戏界面.内含地图编辑器.

强大图形引擎可以渲染巨大的户外场景.

强大的护甲系统可任你自由进行组合.

允许超过50人的网络对战模式.简洁的操作界面使你寻找和进行游戏更方便.

可供多人乘坐的地面和空中交通工具.

组队拼杀才是你生存只道

www.aomeisoft.com SIERRA STUDIOS

地面控制 加强版 GROUND CONTROL

火暴的图像和音效
独特的班级控制和部队升级
绝好的操作给游戏了高娱乐性
精彩的单人战役和连线对战模式
严谨的故事情节

++ www.aomeisoft.com ++ AUTOMATION ELECTRIC (WUHAN)CO.,LTD

奥美电子(武汉)有限公司	北京分公司	上海分公司
销售热线:(027)85757017	销售热线:(010)82657908	销售热线:(021)53080364
服务热线:(027)85762513	服务热线:(010)82657905	服务热线:(021)53080365
E_mail:52aec@21cn.com	E_mail:aec@aomeisoft.com	E_mail:aec_sh@aomeisoft.com

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE

反恐精英

再创FPS游戏的新狂潮



赠送集美卡两张
以后更有大奖等着您

内含双CD
中、英文版

连线FPS玩家的福音
超强刺激单人任务
包含史上深受欢迎的半条命
军团要塞、针锋相对等游戏
奉送搜集了单机陪练系统精彩地图
与其它游戏DEMO在内的光盘







PHILIPS 显亮 纯平和液晶彩显等着你来拿

6~12月每月都有PHILIPS大奖和奥美电子公司提供的30名参与奖精美礼品

特等奖 140S液晶彩显

每月大奖 107T显亮纯平







奥美电子 AEC www.aomeisoft.com 新挑战 每时每刻!

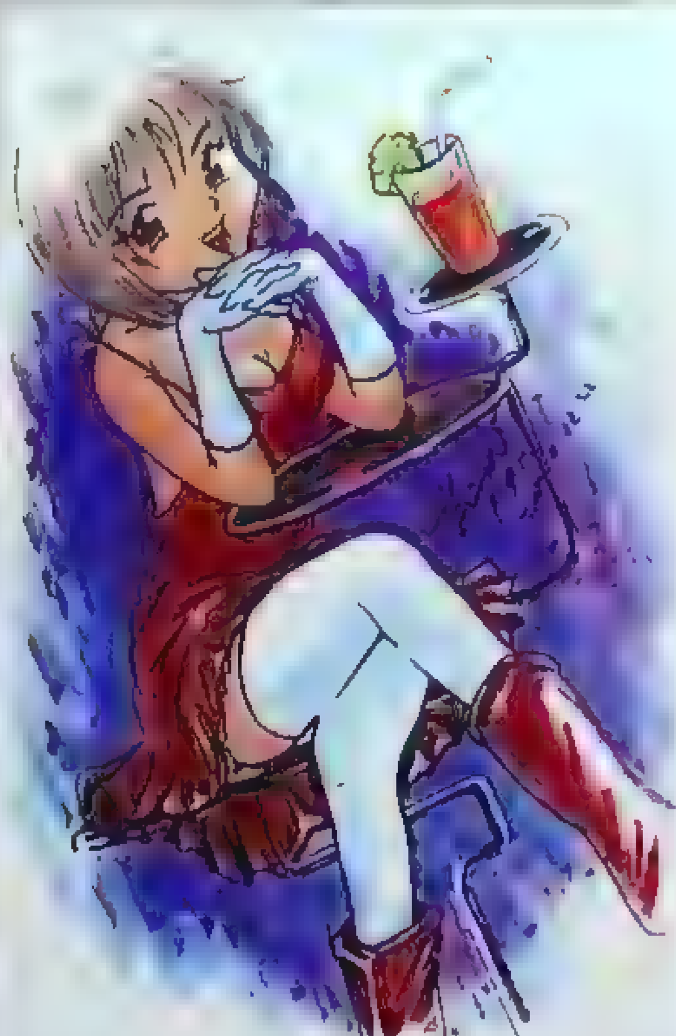
(027)85801802
(010)82657909
(021)53080364

奥美电子(武汉)有限公司 武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号

镜花元

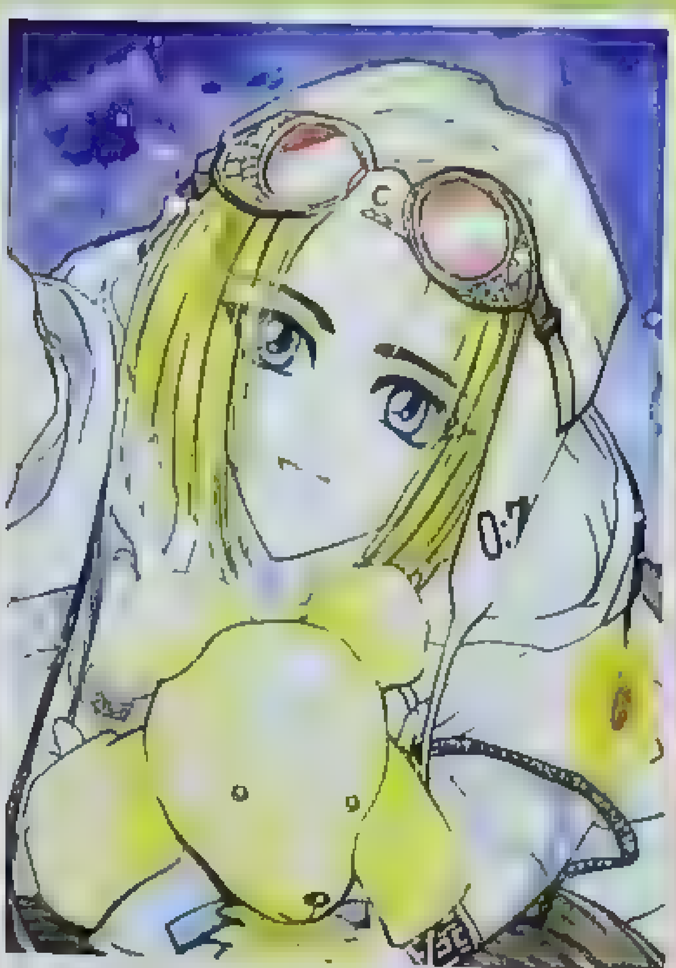

侍魂　湖北　方宇


合金装备　陕西　王一


《……》　北京　陶哲


《野蛮人》　江西　李铮


天使　湖北　张丕冰


《童年》　上海　Auroral


《血色苍穹》　上海　郭继



克劳德　广东　KEEPER







还珠格格
让你化身成小燕子 轻松体验宫廷传奇历险生活
在这个不可思议的世界里
你将要带领小燕子
不可思议
Enter New World
2001年 华丽的游戏舞台
小燕子决战大富翁
Conquest
Internet
FRONTIER DIGITAL SOFT
■ 电影式运镜 卷动式场景
多层卷动式的全动态场景,直逼格斗游戏的战斗视觉效果
■ 首创超大游戏地图16X16个屏幕
精致丰富的拟真世界游戏地图,即时的移动全世界地图不需等待LOADING
■ 全动态AVG式剧情表现
三万字以上精彩劲爆的剧情故事,会使你目瞪口呆赞不绝口
■ 超棒的Internet网络连线功能
假日里三五好友同乐,哪都可以不去
经销:北京神州华彩网络软件有限公司
北京天下华彩网络软件有限公司发行
http://www.softchina.com.cn
地址:北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编:100080 电话:(010)88096906 传真:(010)88096279
客服电话:(010)88096905 E-mail:servicepub@softchina.com.cn

大富翁5



移动牌系统，策略性加倍！

颠覆传统，富贵在握！

强化互动系统！

即时网络对战！

趣味多变的游戏规则及胜利条件！

增加同盟模式，共荣共衰！



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总代理



大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

三合一欢乐送

价格仍旧 12元

每期100版
特别奉献200版
经典光盘一张

真心回馈读者： 全新改版，突出家用产品、家庭导购和应用主题，为电脑家庭演绎更精彩的数字生活。

加量不加价： 用一份杂志的价钱，可以得到平时两份杂志的信息和一张经典光盘。

风味独特： 内容丰富，涉及电脑、外设、娱乐、应用等数字化生活各个领域，全面满足家庭的不同需求。

特别的收藏： 本期光盘收录各种时尚软件及2000年《家用电脑世界》全年经典文章，为电脑家庭收藏必备。

出版日期 2001年6月5日
定　　价 12元（含光盘）
发行热线 (010) 68095884
传　　真 (010) 68095883
E-mail hpcw@ccw.com.cn
网　　址 http://www.homepcw.com.cn

敬请关注 家用电脑世界 HomePC World 创刊两周年纪念特刊

走进家用电脑世界·轻松拥有数字化生活

北欧神话

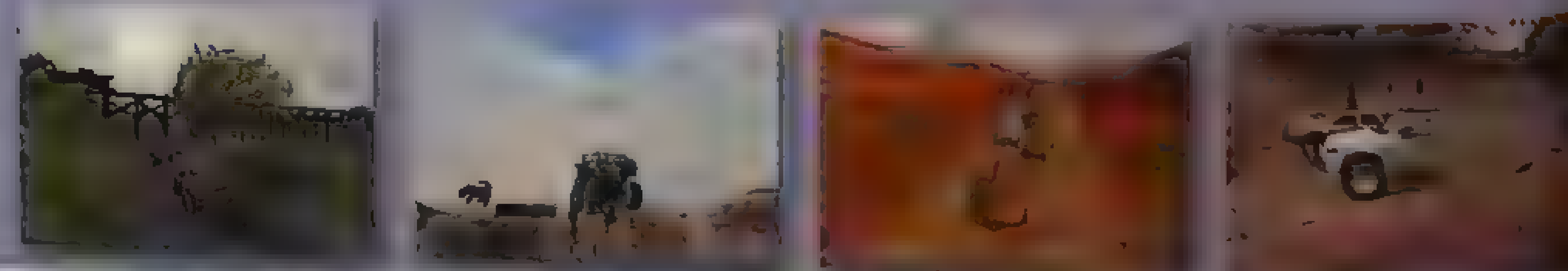
48元
本月隆重推出

史诗般的动作冒险游戏
重回维京海盗的生涯



北京连邦软件股份有限公司 总承销 地址:海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
邮编:100080 电话:62525338 转 总代理部 网上连邦:www.federal.com.cn





48元
本月隆重推出

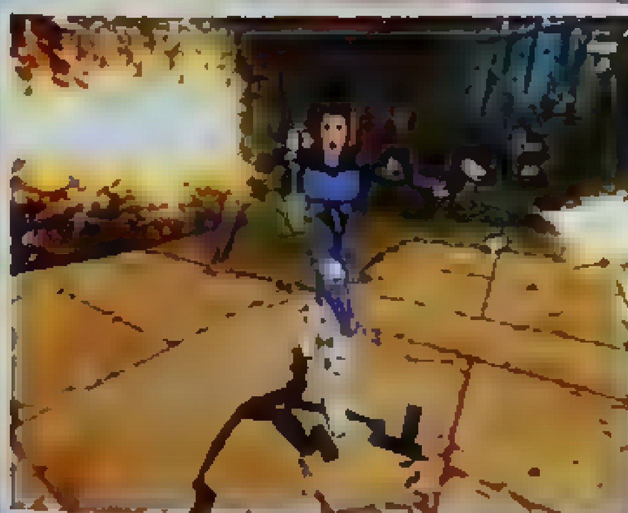
HEAVY METAL FAKK2

重金属2

如果我不能选择天堂
那我就去地狱……

48元
本月隆重推出

- 全面超越"古墓丽影"，战斗更火爆！场面更震撼！
- 根据同名电影《重金属2》改编的动作冒险游戏
- 采用功能强大的Quake3引擎改良而成
- 亲身感受最流行的美国重金属文化









北京连邦软件股份有限公司 总承销 地址:海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
邮编:100080 电话:62525338 转 总代理部 网上连邦:www.federal.com.cn



活祭（牺牲）

E3大展获奖游戏 活祭
暑期火爆上市

sacrifice

这是一个**原创性**非常好的游戏，它凭借完美的画面，简单**流畅**的操作，无与伦比的游戏性，当之无愧的成为 **即时战略** 游戏的王者！无论作为初级玩家的上手练习或资深玩家的极品收藏，《活祭》都**绝对超值**！



北京世纪雷神科技发展有限公司
地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081
电话：010-62142685/2686/2687 E-mail:quake@263.net.cn

第三波
第三波软件（北京）有限公司总代

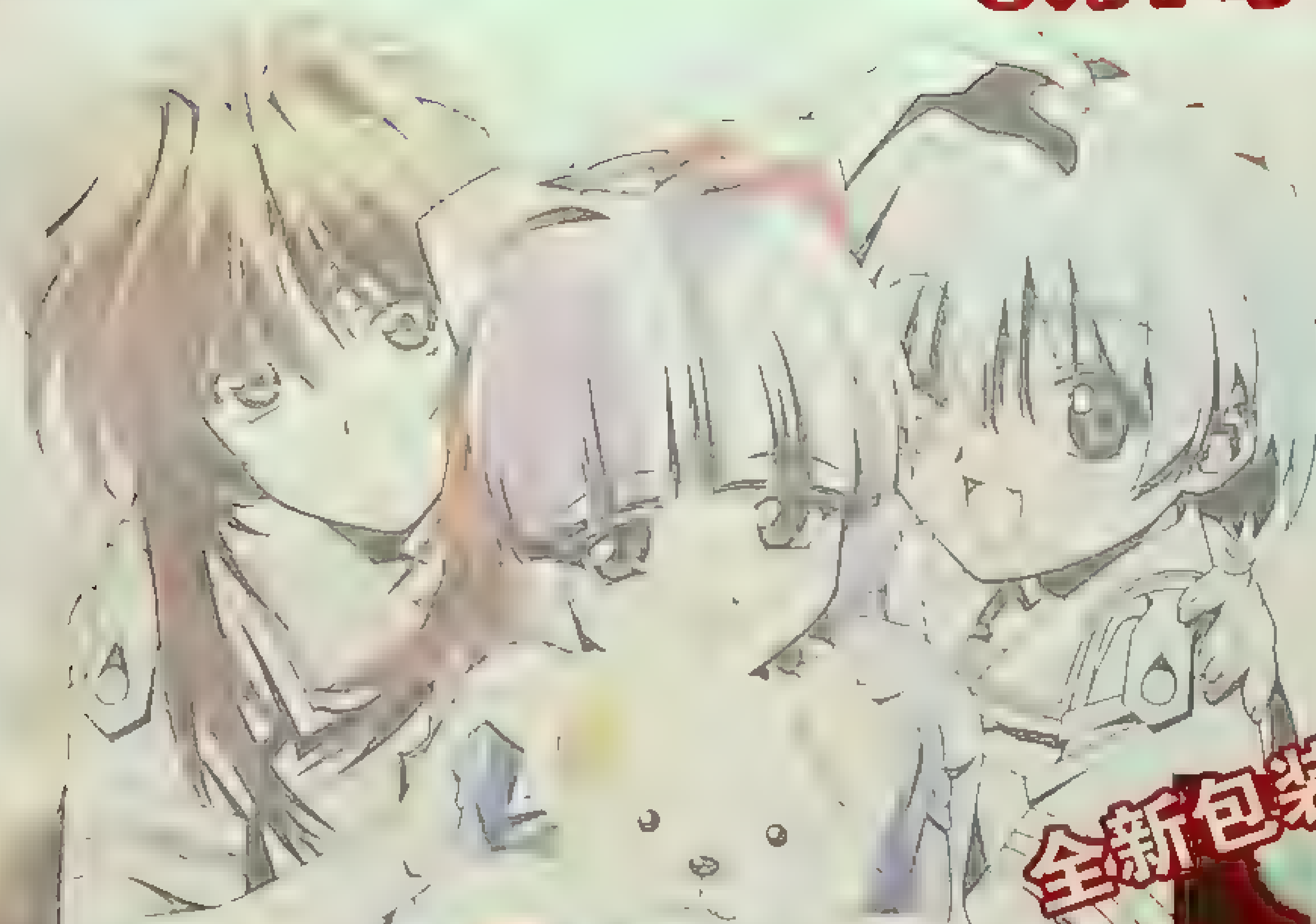


WITH ME EVERYTIME

真爱纪录…

新同居时代加强版

6月下旬可爱上市



全新包装 闪亮登场



简体中文版

敬告广大玩家：《新同居时代》征名活动已经圆满结束，游戏已正式定名为《真爱纪录——新同居时代加强版》，大奖获得者是北京的刘睿。优秀奖5名，分别是：浙江萧山 陆佳明；山东济南 韩家波；山东青岛 李洋；上海 黄琼；辽宁大连 胡佳宁。以上获奖者于7月1日前与北京世纪雷神公司大奖征名活动组联系，领取奖品。





北京世纪雷神科技发展有限公司


飞玩资讯股份有限公司 制作


北京华义联合软件开发有限公司 总代理

中华客栈2

满汉传奇

简体中文版7月新鲜上市！

38元



- 全国唯一纯中国风味经营游戏
- 各式各样丰富有趣的厨艺竞赛，挑战性十足。
- 多样的事件变化，游戏中会发生许多温馨感人的小故事。
- 加入养成模式，可培养出全能型的员工。
- 四种不同的职业，可依照喜好调整技能。
- 多重结局设定，让您百玩不腻。


除了客栈经营外，也可以利用休假的时间，四处去闲逛。


3D模型精雕细琢建构而成的游戏画面，令您耳目一新。


夜深人静的时候，听说会有可怕的妖怪出没。


玩家可自由挑选使用的角色，每个角色都有不同的故事及结局。


北京华义游戏网
www.waei.com.cn

北京华义联合软件开发有限公司
北京市朝阳区东土城路8号林达大厦A座6A/6F
邮政编码：100013
电话：010-64220873（4）
传真：010-64220875
客服专线：010-64271064
客服信箱：service@waei.com.cn


北京华义联合软件开发有限公司 总代理

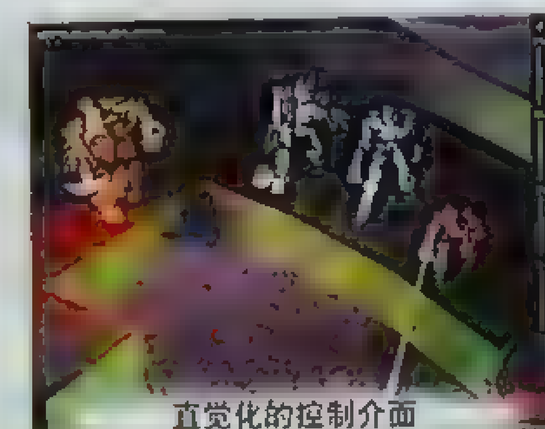

Rebelion Developments Limited 制作

在地球毁灭边缘力挽狂澜！

《钢铁战场》燃起人类最后一线希望


多角度的场景变换

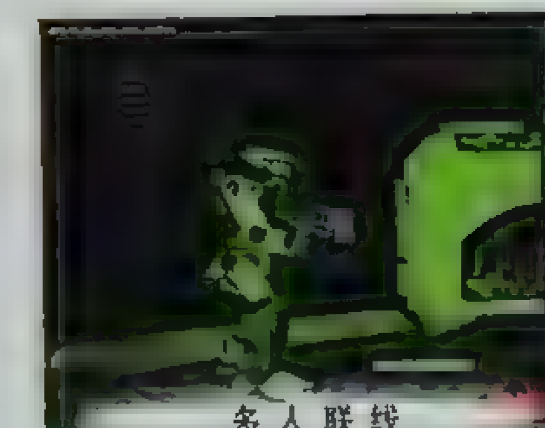
瞬间从鸟瞰变换到第一人称视角，整个游戏中即时运算的阴影、云雾效果，甚至是战斗时的武器特效也都有相当华丽的表现，让玩家能够掌握大局，体验杀敌制胜的刺激。


直觉化的控制介面

为了能让玩家更精细的控制我方队伍的行动，游戏的控制便显得格外重要，除了游戏已经设定的控制方式外，你也可以依照自己的习惯去设定所有热键。


超强人工智能

在游戏中所有敌人都会使用一种独特的"圆锥视野扫描器"在场景中巡逻，你必须巧妙的闪避敌人。另外敌人们也懂得"听声辨位"，若是玩家在同一个地方持续发出声响，就会引来一堆敌人的围攻！


多人联线

玩家可通过联线和盟友共同进行15个关卡的任务，另外还有10个完全不同的多人联线关卡。

3CD
定价：68元

钢铁战场 GUNLOK

融合角色扮演与即时战略的世纪力作！

- 荣获本世纪"非买不可"（BUY IT！）大奖！
- 卡通故事改编，骨灰级玩家极力推荐！
- 故事情节、3D画面、即时角色扮演大突破！


北京华义游戏网
www.waei.com.cn

北京华义联合软件开发有限公司
北京市朝阳区东土城路8号林达大厦A座6A/6F
网址：http://www.waei.com.cn
电话：010-64250099 邮政编码：100013
传真：010-64220875
客服专线：010-64250066
客服信箱：service@waei.com.cn





光暗之战迫在眉睫
救世荣光非你莫属

· **数百名有个性的互动NPC**
武士、商人、神官、盗贼、法师、德鲁依教徒、工匠……

· **百余个流程和非流程任务**
斩妖除魔、寻找宝物、揭开一个又一个诡异的谜题……

· **数十种凶狠狡诈的魔怪敌人**
地精、魔兽、恶灵术、毒蜘蛛、僵尸、巫师、……

· **三大块充满魔幻色彩的大陆**
乌尘岛、石阵……

· **几十个复杂的洞窟、地城、陵寝、城堡**
土匪洞窟、恶魔地城、金月皇陵、黑血城堡……

· **百余种各式强力装备道具**
刀、剑、斧、弓、杖、匕首、甲胄、戒指、护身符……

· **六大类数十种奇妙的魔法**
水系、火系、土系、风系、光明、黑暗……

自动反击系统防止lag悲剧发生
完善的PK系统使菜鸟不会被人欺负

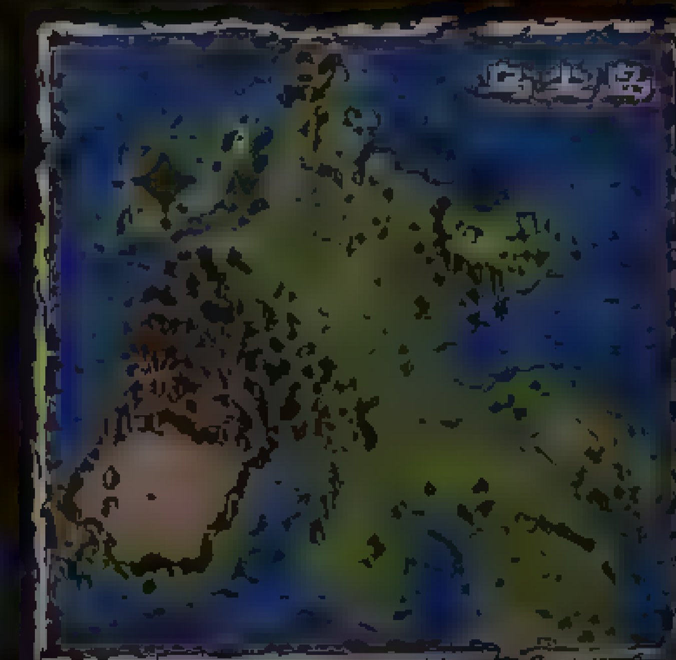
从善为恶随君所欲，用你的力量改变神的预言！

万人联线测试募集中，详情请上：**www.waei.com.cn**

世界三大网络游戏之一 T4C

大法师

·巨龙 骑士 魔法 城堡 贸易·





北京华文联合软件开发有限公司
010-64271004 邮政编码 100013
service@waei.com.cn



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织
销售电话：010-82634092、82634093、82634096、82634097

总经销

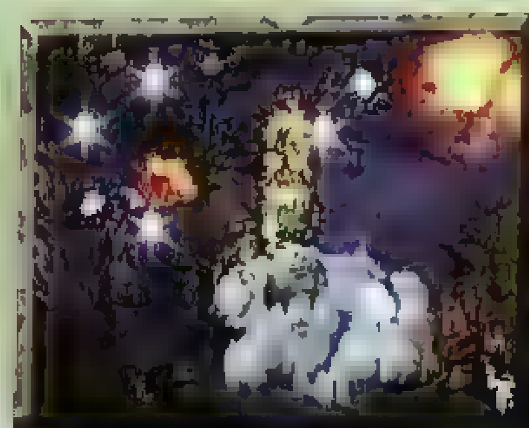


www.xishanju.com
金山西山居荣誉出品

KOREAN GAME FESTIVAL

千年战争

双CD 58元
简体中文版



各国英雄的华丽的魔法效果



富有真实感的海上战场和登陆作战

燃烧的千年大地
无尽的英雄传说
你就是这一切的主宰……

真实完美地再现古朝鲜半岛长达
1000年战争史的即时战略游戏

Sofnet　hq team



飞行英雄　热卖中
双CD 38元

★壮观的游戏场面，运用多种先进的图象处理技术；
★丰富的游戏装备，武器装备任意选择；
★随意的游戏模式，可与18人进行联机游戏。

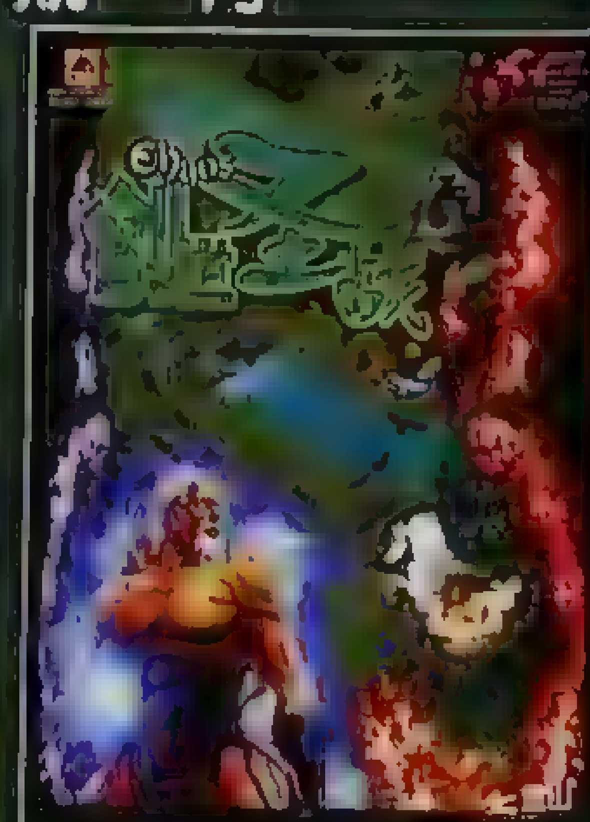


飞鹰行动　热卖中
双CD 38元

★神秘惊险的游戏故事；
★充满挑战的十二关游戏任务；
★强大的网络连线对战；
★丰富的武器系统。

敬　请　期　待





创世圣战
即时战略类游戏

复兴者费德克斯
即时角色扮演类游戏





模拟韩国

VIRTUAL KOREA 2000

"打造一个梦想的城市　实现一个更美的承诺"
面对交通拥堵，空气浑浊的都市，你是否有一丝改造的冲动？
当梦想之城屹立在大地上时，你将拥有那份值得骄傲的精彩……

近期上市
双CD 48元
简体中文版

家用电脑与游戏

总112期



新闻报道

052●2001年度E3大展正式开幕
052●暴力游戏面临审判
054●西山居群侠论"剑"
057●《纽约时报》评点主机大战
057●索尼游戏部门出现赤字
059●移师上海 再战华东
——访奥美电子(武汉)有限公司副总经理陈栋

上市烽火

061●

流星时空

065●命运战士Ⅱ双重螺旋
066●魔法门英雄无敌Ⅳ
068●半条命：蓝色转变
070●混乱网络版
071●水下奇谋
072●危机最前线Ⅱ
074●罗宾汉 王冠的守护者
075●物种战争
076●微软模拟飞行2002
077●神怪聊斋·鬼寺
078●指极星
079●本月欧美精彩游戏上市预览

游戏评析

081●赏金奇兵 西部通缉令
084●特勤机甲队Ⅳ
086●神秘岛Ⅲ
088●银河英雄传说Ⅵ
090●基因战士
092●樱花大战Ⅱ
094●云斯顿赛车Ⅳ
097●评分说明

攻略手记

098●赏金奇兵：西部通缉令 图解流程攻略
106●异尘余生策略版 关卡指南
121●黑与白 诸神过关指南
128●巨人·卡布托族全攻略
131●小鸡快跑 脱狱手记

游戏边缘

134●AD& D类RPG规则概论

秘技档案

137●黑与白 幽浮：异型杀手
恶魔岛 中华一番客栈Ⅱ
赏金奇兵：西部通缉令

随 便 说 说

三月的时候，东东给了我们一个买正版的理由，由此在随后两期的卷首里引发了一场关于正版游戏质量的大讨论。首先是 chance 对国内厂商代理出品的“豪华”正版进行了口诛笔伐，然后是石子将国产“大作”骂得体无完肤，好不快哉！Racer 便也想随便说上几句。

首先，通常人们都认为盗版泛滥和国民收入水平及正版意识高低有关，我认为这并不全面，人们忽视了最重要的一点——国家打击盗版的力度。这里我想强调一下，正版意识的培养有时是需要强迫性动力的，说白了，就是国家打击盗版的力度还不够。举个例子，我不只一次看到在中国留学的欧美学生大肆采购盗版，而这些国家的国民不是号称正版意识很强吗？因此说人类是利益驱使型动物也不为过，没有良好的法律法规来约束市场，讨论盗版问题实际上根本没有任何意义。当然，Racer 还是十分希望国内厂商能够进一步提高自家产品的性价比，做到真材实料、服务周到，这才是目前正版与盗版进行较量的最有效手段。

其次，我觉得国内玩家对国产游戏及制作者的态度应该更加宽容一些。作为游戏杂志的编辑，我们也更有义务把握好舆论导向，给他们创造更好的生存空间，谩骂解决不了任何问题。国内的游戏制作业尚处于初期阶段，技术与经验肯定与欧美无法相提并论，不能因为出了几部不尽如人意的作品就把他们骂个狗血淋头，一棒子打死，这对我们本土游戏制作业的发展其实极为不利。记得很久前尚洋的某位人士说过——存在是最重要的，如今尚洋虽已解散，但其主要成员却大都分流到了其他国内游戏制作公司，据说目标软件的《傲世三国》小组里就有前尚洋的成员，他们这种执着的精神难道不值得敬佩吗？我们还有什么理由不给那些仍旧在为国产游戏事业而努力的人们更多的理解和宽容？不过，Racer 也要提醒那些厂商，在产品宣传上千万不能夸夸其谈，动辄以“国产游戏巅峰之作”或“开创国产游戏新纪元”自居，那可就怪不得玩家了，一准儿您是自个儿找骂！

顺便再说一件让人气愤的事，最近有网友举报，某地个别经销商将本刊附赠的光盘拿出另售，这是我们始料未及的，本来加套的塑封就是为了防止这种现象发生，不想 JS 竟“敬业”到如此地步，真真气杀老编小编。Racer 在此提醒各位读者，本期还将有赠品随刊发放，请注意查收，就此事件我们也将进一步调查。

得，就此打住，咱们再说点儿开心的事吧。听说前些日子国家有关部门颁布了一项新政策，国内网吧终于开禁，可以玩游戏啦！这真是让我等“游民”欢呼雀跃的好消息。虽然新政策中还有这样那样的严格限制，但没有规矩不成方圆，希望它能够推动国内网吧向正规化、大型化、产业化发展，让网吧文化不再只是暗流甚或浊流，真正浮出水面，让年轻人们能够在其中自由自在地冲浪、嬉戏！



写到这里，我突然发现黑色的七月已经不远了，不知正面临高考的各位玩家是不是还有时间看这本杂志。不论如何，Racer 和所有的“家”人都会在这里祝你们成功，祝你们好运！

Racer

2001.6

广告索引

[illegible]	[illegible]	035	世纪雷神
[illegible]	[illegible]	036	世纪雷神
001	[illegible]	037	世纪雷神
002	[illegible]	038	[illegible]软件
003	[illegible]	039	[illegible]软件
004	[illegible]	040	[illegible]软件
005	[illegible]	041	[illegible]软件
006	[illegible]	042	[illegible]
007	[illegible]	043	[illegible]
008	[illegible]	044	金山公司
009	[illegible]	045	金山公司
010	育碧软件	046	金山公司
011	育碧软件	047	金山公司
012	育碧软件	048	ATI
013	育碧软件	140	[illegible]电脑
014	梦工电子	141	[illegible]软件
015	梦工电子	142	[illegible]
016	梦工电子	143	[illegible]
017	梦工电子	144	世纪雷神
018	镜花园	145	金山软件
019	创游科技	167	华彩软件
020	华彩软件	168	电脑爱好者
021	华彩软件	169	铭泰科技
022	华彩软件	170	豪杰公司
023	华彩软件	170	[illegible]四方
024	华彩软件	171	铭泰科技
025	华彩软件	172	创源软件
026	晶合时代	173	铭泰科技
027	家用电脑世界	174	哈尔滨新月
028	[illegible]	193	天人互动
029	电子艺界	194	天人互动
030	第三波	195	天人互动
031	[illegible]公司	196	天人互动
032	连邦公司	封二	微星科技
033	连邦公司	封底	第三波
034	世纪雷神		

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵震东
常务副主编：孙育英
专栏编辑：刘 威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷 岩　宋润方　罗东东
美术编辑：单 旦　符 斌
责任编辑：宋润方
电　　话：编辑部 010－68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010－68728132
广告部地址：西城区后营房胡同 39 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010－68728133 68411807
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜成路 8 号(西侧平房)(100830)
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1009－6183 CN 11－4470/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼六层(可通信)
邮购地址：北京 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元



排行榜
138●电玩点将榜
玩家讲武堂
146●虚拟光驱纵横谈
150●初夏游戏玩家装机指南
153●游戏制作大师 全攻略(一)
157●时尚版大白鲨光驱测试
158●电脑硬件测试大曝光(下)
160●驱动之家
162●本月资讯速递
文渊阁
175●人龙
玩家沙龙
179●理解同样万岁
181●有时坚持也是一种荣耀
182●触摸“神话”
难症会诊
183●
鸿雁往来
187●
镜花园
191●







新闻报道

2001年度E3大展正式开幕

一年一度的业界盛事E3大展于美国时间5月17日在美国加州洛杉矶市开幕，历时三天。在此期间，全球众多游戏发行商及制作公司云集一堂，展出的最新产品数不胜数，其中尤以PS2游戏居多，其次是微软X－Box平台的游戏，这也是X－Box在正式发售之前最盛大的一次展示活动。此外还有任天堂的GBA和传说中的新主机Game Cube助阵，展会场面异常火爆。下面是部分厂商在大展中展示的部分产品——

Activision	
重返德军总部	Return to Castle Wolfenstein
命运战士Ⅱ	Soldier of Fortune 2
Bethesda Software	
上古卷轴Ⅲ晨风	The Elder Scrolls 3 Morrowind
魔法混乱奇 魔法艺术	Magic & Mayhem The Art of Magic
BioWare	
博德之门Ⅱ巴尔的王座	Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal
无冬之夜	Neverwinter Nights
Blizzard Entertainment	
暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王	Diablo 2 Lord of Destruction
魔兽争霸Ⅲ	Warcraft 3 Reign of Chaos
Disney Interactive	
亚特兰蒂斯 失落帝国	Atlantis The Lost Empire
极限骑士	Ultimate Ride
Eidos Interactive	
教父Ⅱ	Gangsters 2 Vendetta
执政官	Praetorian
共和国	Republic The Revolution
Electronic Arts	
荣誉勋章 盟军的进攻	Medal of Honor Allied Assault
席德·梅尔 模拟高尔夫	Sid Meier's SimGolf
模拟人生在线版	The Sims Online
GodGames	
奇迹时代Ⅱ	Age of Wonders 2 The Wizard's Throne
永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever
神话Ⅲ	Myth 3 The Wolf Age
要塞	Stronghold
Infogrames Entertainment	
鬼屋魔影Ⅳ	Alone in the Dark The New Nightmare
文明Ⅲ	Civilization 3
虚幻Ⅱ	Unreal 2
银河霸主Ⅲ	Master of Orion 3
Microsoft	
神话时代	Age of Mythology
地城围攻	Dungeon Siege
模拟飞行2002	Flight Simulator 2002
自由枪骑兵	Freelancer
机甲指挥官Ⅱ	MechCommander 2
Sierra	
奥秘	Arcanum
地球帝国	Empire Earth
半条命 蓝色职员	Half－Life: Blue Shift
黑暗君主	Throne of Darkness
武士之王	Warrior Kings
异形大战掠夺者Ⅱ	Aliens Versus Predator 2
Sony Online Entertainment	
永恒使命 露卡琳的阴影	EverQuest The Shadows of Luclin
行星边缘	PlanetSide
Take 2 Interactive	
危机最前线Ⅱ	Hidden & Dangerous 2
黑手党:失落天堂之城	Mafia: The City of Lost Heaven
Westwood Studios	
命令与征服:反叛者	Command & Conquer Renegade
命令与征服:尤利的报复	Command & Conquer: Yuri's Revenge
－	Earth and Beyond

本刊下期将对E3大展进行详细报道，敬请各位读者关注。

暴力游戏面临审判

还记得两年前轰动全球的美国科伦拜恩高中学生持枪疯狂扫射的事件吗？目前，遇难者家属已对25家游戏公司提起诉讼，并提出了50亿美元惩罚性赔偿的要求。

原告认为，当时流行的动作射击等暴力游戏是导致凶手持枪杀人的罪魁祸首，这些暴力游戏包括《Doom》、《Quake》、《Redneck Rampage》等，被指控的厂商则包括SCE、AOL Time Warner、Virgin、GT、Activision、Atari、任天堂美国分公司、SEGA美国分公司等大公司。

至今为止，AOL Time Warner还未就此事件做任何表示，SEGA也没有发表意见，只有开创FPS游戏先河的id Software站了出来为自己辩护。id Software的行政总裁Todd Hollenshead表示，他们发现此案跟1999年发生在肯塔基的高校枪击事件相似，而该案在去年4月时即已被联邦法院推翻，他认为此次原告方的理由也不充分，不大可能胜诉。谁对谁错，我们还是等待法律的判决吧。

微软如愿独霸“帝国”

5月初，微软宣布正式并购Ensemble Studios公司，后者以开发即时策略游戏《帝国时代》系列而闻名世界，微软今后将完全拥有《帝国时代》系列游戏的版权。

《帝国时代》系列一直就是由微软负责发行的，此次并购行动更稳稳地保住了Ensemble Studios这颗摇钱树。而Ensemble Studios也将继续专注于电脑游戏的开发，该公司的最新作品《神话时代》(Age of Mythology)也已正式发布有关消息。

据悉，《神话时代》采用全新的3D引擎BANG! Engine制作，具有高品质的3D画面，背景设定在神话时代，充满神秘感和传奇色彩。《神话时代》中有三大文明可供玩家选择，玩家要合理地雇用精英和管理资源，并在神秘怪兽的帮助下才能完成一统天下的大业。主设计师Ian Fischer及资深设计师Bruce Shelley会在本年度E3大展上介绍和展示这款游戏。

光荣高层发生变动

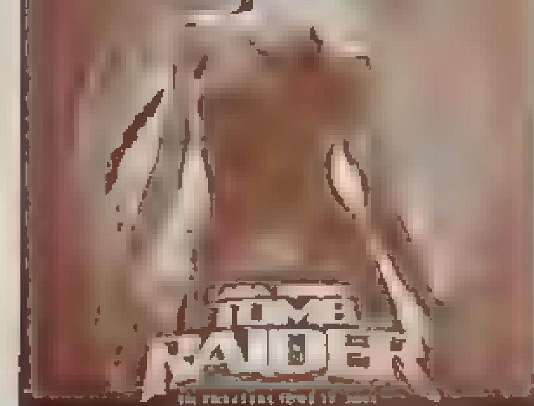
5月10日，以开发历史模拟游戏而闻名的日本游戏商光荣(KOEI)公布了公司内一系列高层人事变动情况：原社长襟川惠子升任为会长，社长一职则由原公司专务兼软件事业本部部长小松清志接任；原会长襟川阳一希望从管理层引退，故只保留了董事最高顾问一职，今后将专注于开发工作。上述的人事安排将于6月26日正式生效。



据悉，襟川惠子一直是光荣公司的重要策划人之一，她1999年就任社长，在任期间除继续以历史模拟游戏作为主要项目外，还投资发展网上游戏、音乐类游戏等，志在令光荣公司走向多元化。新任社长小松清志1980年毕业于日本早稻田大学法学部，1989年加入光荣，去年4月起就任公司专务兼软件事业本部部长。

劳拉、U2共谱新曲

《古墓丽影》电影版官方网站在数次公布若干段预告影片后，又于近日公布了这部电影音乐部分的制作情况。



据透露，美国著名摇滚乐队U2将参与《古墓丽影》电影版原声音乐的创作，他们为电影创作了名为《Elevation》的主题曲，电影原声大碟将在6月5日上市，《古墓丽影》电影则预定在6月15日开始公开放映！

“生化”电影公开大批剧照



《生化危机》电影版预定于今年10月26日公映，近日其官方网站又公布了一批剧照和相关资料。在这部由Constantin Films制作的电影中，女主角将由主演过《第五元素》的Milla Jovovichy出任，拍摄场地主要集中在英国和其他欧洲国家。据称，制片商还将某市正在建设中的地铁车站进行了改装，作为电影中生化研究所的场景，相信场面一定十分浩大。

《人工智能》将出游戏版

今年暑期的美国电影市场强片接连不断，其中大导演斯皮尔伯格执导的《人工智能》(A.I.)更被喻为超强片之一。据悉，这部电影不久之后还将推出游戏版，这款游戏将由Big Blue Box负责开发，对应平台为PC和X－Box，有否其他游戏平台版本尚未确定，目前游戏的开发情况还处在保密阶段。

“暗黑”战网排行榜将再次重置

据来自Blizzard的消息，《暗黑破坏神Ⅱ》的标准版和专家级排行榜(Ladder)将在6月底左右再度重设，以便让后面苦练的玩家有机会名列前矛，这也应验了今年初第一次洗牌时的传言，资料片推出时将重设排行榜。

《全球军事行动》即将启动

以开发出超人气联网射击游戏《半条命：反恐精英》及《家园》资料片《惊世浩劫》而闻名的Barking Dog日前透露，他们目前正在开发另一款第一人称视角的团队射击游戏——《全球军事行动》(Global Operations)，预计将于明年秋季由Crave Entertainment推出。Crave发行总监Holly Newman表示：“《全球军事行动》融合了诸多第一人称射击游戏的必备要素，强调团队合作的理念，每个团队都是由几种各具特色的角色组成的，角色的技能各自独立，使得游戏更富挑战性。”此外，Barking Dog还为这款游戏提供了16个不同的真实战役场景、32支参战队伍、36种真实模式的武器装备、7项可自由选择的强化游戏角色的属性特征。



《毁灭公爵》启动《曼哈顿计划》

Arush Entertainmen的《毁灭公爵：曼哈顿计划》(Duke Nukem: Manhattan Project)预计今年秋季上市，并将同时在Arush的服务器上以网络销售的方式推出。游戏中包括8个任务，玩家扮演的这位动作英雄将执行拯救Big Apple的计划，要对付的敌人是企图控制全世界的邪恶科学家Proton博士。在《永远的毁灭公爵》尚未到来之前，这款游戏或许可以给玩家解解馋。

《永恒使命》再出资料片

Sony推出的《永恒使命》(EverQuest)不但被《时代》杂志(Times)评为“2000年科技类最佳产品”，更是全球游戏业一致公认的有史以来最棒的多人连线RPG。甚至在上市已满两周年的今天，仍然没有其他任何一款游戏能够撼动它的霸主地位。目前Sony乘胜追击，正式公布了《永恒使命》的第三个资料片——《露卡琳的阴影》(Shadow of Luclin)。

据悉，这款最新的资料片除新增了25个更为精彩的区域让玩家探险外，还加入了一个新的种族——猫人(Vah Shir)，更破天荒地加入了一个新职业——兽王(The Beastlord)供玩家选择。除此之外，《露卡琳的阴影》还将采用全新的高解析度人物模组及加强过的3D图形引擎，图像表现将更加出色！

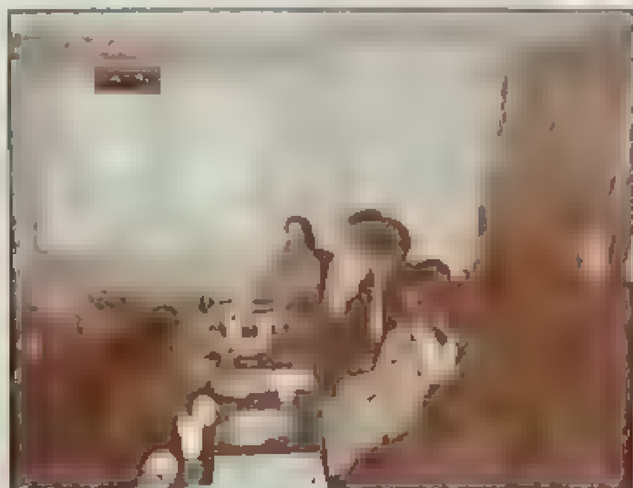
新闻提供/雷鸣　资料整理/Racer

新闻报道

西山居群侠论“剑”

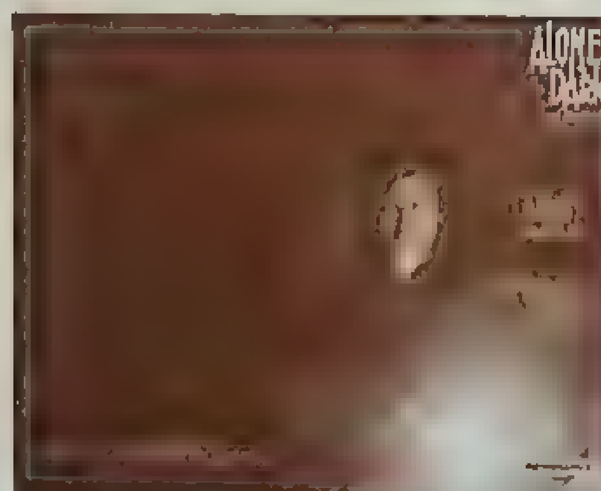
近日，金山旗下的西山居在京举办了一场《剑侠情缘外传：月影传说》北京地区用户座谈会，内容涉及《月影传说》制作进程通报，玩家对DEMO版的反馈意见，对剧情、人物、画面及用户界面的建议等等。座谈会邀请了十几位对《剑侠情缘外传：月影传说》非常感兴趣的玩家参加，其中有商人也有学生，还有三位女“剑侠”。他们对《月影传说》测试版的画面、音乐和多结局的设计很满意，但认为在人物头像、支线剧情以及操控界面上还有一些需要加强与改进的地方，特别是在支线剧情的设计上，两名玩家由于意见不同甚至争论了起来，讨论气氛真是十分热烈。西山居有关人士对大家提出的问题都作了认真回答，并表示将把意见转达给相关的研发部门。





“鬼屋”即将再现“魔影”

据透露，新天地将于近期献给国内玩家第一款Infogrames的大作——《鬼屋魔影Ⅳ》，这是闻名遐尔的《鬼屋魔影》系列的最新作品，这款游戏完全秉承了前作的惊险恐怖气氛，并加入了许多更新更有意思的元素。



这款游戏结合了复杂的2D背景和3D人物造型，故事情节比前作更加曲折有趣，玩家在游戏中可以扮演男女主角中的任意一个，而这两人的剧情发展则是具有紧密联系却又完全不同的。

新天地免费赠送活动广受好评

据悉，新天地在五·一期间一共向广大玩家免费赠送了《赏金奇兵：西部通缉令》体验版光盘4万余张。自此次活动的消息于各大媒体发布后，众多热情玩家纷纷致电新天地和连邦软件询问此事，看来这款游戏的期待值真是很高。据新天地相关人士透露，此次活动只是新天地回报广大玩家的第一步，他们还会经常举办类似活动，并以更多更好的形式为大家服务。



此外，由新天地主办的另一项活动也正在进行之中。自2001年4月6日起至2001年6月20日止，凡在此期间购买新天地出品、连邦软件经销的《古墓丽影：历代记》的玩家，只需将用户卡于截止日期前寄回新天地，便有机会于《盟军敢死队Ⅱ》上市时获赠其正式版一套。新天地与连邦软件将从《古墓丽影：历代记》的用户中抽取总数达1000名的幸运玩家。

《永远的伊苏Ⅱ》即将上市

喜欢RPG的玩家注意了，新天地预计在2001年7月为各位献上由日本著名游戏厂商Falcom制作的经典RPG——《伊苏》系列的最新作品《永远的伊苏Ⅱ》。

《伊苏》系列自1987年诞生以来一直被誉为日式RPG的里程碑，它在全球的累计销量已经突破了240万套。新天地此次代理的《永远的伊苏Ⅱ》将以5CD的豪华中文版“阵容”登场，游戏中不仅包括印刷精美的中文游戏手册和《永远的伊苏Ⅱ》主题特典，还特别收录了《伊苏—天空之神殿》原创动画的全四卷，即《失乐园》、《世界的尽头》、《彷徨、迷走》和《随波逐流的命运》，这四卷原创动画讲述了整个伊苏世界的历史和发展，画风华丽，相信不会令动画迷和《伊苏》迷失望。



目前《永远的伊苏Ⅱ》还在紧张制作之中，请大家耐心等待。

《傲世三国》在日本一炮打响

据来自日本Eidos的消息，《傲世三国》日文版已于4月27日在日本正式上市，销售状况良好，人气急升。根据日本BCN(business computer news)统计，截止到5月6日，《傲世三国》日文版的销售量已位居当周PC游戏榜首。ZDNET日本网站对《傲世三国》也给予很高的评价，《朝日新闻》也在游戏上市当日进行了报道。

《英雄》八月进驻中国

据最新消息，华彩软件已于日前获得亚洲地区最火暴的网络游戏《英雄》(Fantasy For You)的大陆独家发行权。

《英雄》系韩国著名游戏软件公司Eyagi耗时三年开发的优秀网络游戏，系统结构稳定，画面华丽、音效出色。游戏故事描写了人类、精灵、巨魔族以及龙族之间的恩怨情仇，所有情节将在三块不同的大陆上依次展开。这款游戏除曾荣获2000年LG国际漫画游戏展最佳人气奖外，还多次在国际游戏展览及评比中获得过各种奖项。

目前华彩正与Eyagi公司紧密配合，进行《英雄》的汉化工作，预计8月底与国内玩家见面。

奥美电子“反恐”未行先反盗

近日，奥美电子发表声明，对目前已知的国内某些公司非法出版若干版本《半条命：反恐精英》假正版的行为表示愤慨，并称这种行为不仅对奥美公司的合法权益构成了严重侵权，也将极大地蒙骗和伤害正版软件消费者，由此引发的一切严重后果将由肇事方承担，奥美公司保留诉诸法律的权利。

奥美电子同时指出，《半条命：反恐精英》官方正式版已确定以奥美一贯的精美纸盒包装，内含2CD、官方详尽攻略、说明书及神秘礼品，请各地经销商及广大消费者注意辨别，避免蒙受经济损失。

奥美会员新政策出台

为感谢广大会员长期以来的支持，奥美电子近日推出了会员邮购产品新政策，即每月推出一款特惠产品，会员可以优惠价购买，邮购奥美产品的会员还可免费得到一份小礼品。据悉，奥美电子今后还将继续推出一系列会员优惠政策，以吸引更多的玩家加入到奥美电子会员行列之中。

《傲世三国》将开“战网”

据透露，目前已经在国际上颇有知名度的目标软件公司即将推出《傲世三国》的战网系统，该系统已于日前开始测试，感兴趣的玩家可以到目标软件官方网站http://www.object.com.cn/battlenet/查看详情。

娱动工场有奖“找X”

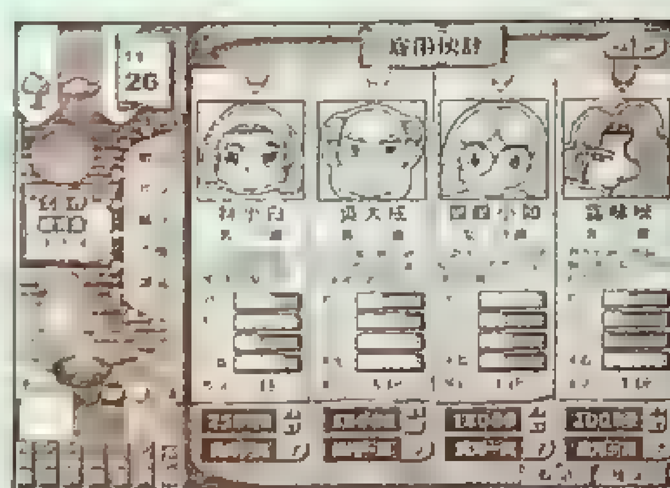
娱动工场将于6月1日推出一款休闲游戏——《大家来找X》，这是一款目前在街机上非常流行的看图找错类游戏。正版《大家来找X》的用户只要填好回执寄回娱动工场就可成为其正式会员，享受各种优惠政策了。



为鼓励玩家购买正版游戏，娱动工场还策划了一项神秘的“藏宝图”活动。玩家在游戏过程中只要满足一定的条件，比如达到一定通关次数、进入隐藏关等，就可以得到游戏中特别设计的“藏宝图”。得到这张“藏宝图”后，用户只要填上每张正版《大家来找X》中唯一的认证号码，然后通过电子邮件或信函方式寄回娱动工场，就可能得到价值不菲的礼品，特等奖可是PS2+DC+GBA哟！越早得到“藏宝图”，中大奖的几率就越高。

华彩“大排档”即将开业

据悉，华彩软件将于近期推出一款模拟经营类游戏——《中华大排档》。为了让这款游戏更加贴近大陆玩家的生活，华彩软件特别对它进行了改造，改造后的游戏将提供北京、上海、成都、广州、西安等多个城市场景，10多种风味、50多种食材以及200多种小吃可供玩家选择，大大增强了游戏的可玩性。



这款游戏以夜市生活为背景，玩家将从一个小摊位起家，一直做到全国风味小吃连锁店的大老板，当然创业不是那么简单的了，游戏中将有若干个对手与玩家竞争。游戏采用了3D的场景和卡通人物造型，背景音乐轻松活泼，非常切合夜市的主题，操作上也比较简单，是一款适合各年龄层人士的休闲游戏。

《最初幻想》七月上市

原定2001年1月1日发售的《最初幻想》经过数度跳票，最终敲定于2001年7月发售。万智源在众多发行商中选择了智冠科技有限公司，并与其达成了战略联盟关系。此次签约金高达数百万元人民币，此举创下了国产游戏两岸版权销售的新高，而与国外厂商的接洽目前也在进行之中，万智源公司则正紧张进行该游戏繁体中文版、韩文版、英文版等各种版本的修订。

据悉，万智源近期再次进行了人员扩充，数套新产品也都在紧张开发之中，但开发内容目前还处于保密状态。

《航海时代Ⅱ》六月启航

据来自世纪雷神的消息，《航海时代Ⅱ》简体中文版已经制作完成，将于6月10日在中国大陆地区正式上市。

《航海时代Ⅱ》是AKELLA公司刚刚完成的一部全3D的海战模拟游戏，它不同于一般的同类型游戏，Akella很好地平衡了模拟游戏拟真度和可操控性两者之间的关系，使游戏的可玩性和娱乐性得到了大大提高。

“盗”高一尺 “正”高一丈

盗版始终是游戏发行商心中永远的痛。道高一尺，魔高一丈，盗版商们似乎总有办法破解发行公司为正版游戏软件所做的种种加密。面对这一次次加密的失败，发行公司究竟何去何从呢？至少智冠科技给出了自己的答案，他们表示除了将像以往那样在软件中加入防复制程序外，还将发展“网络化”的



单机游戏

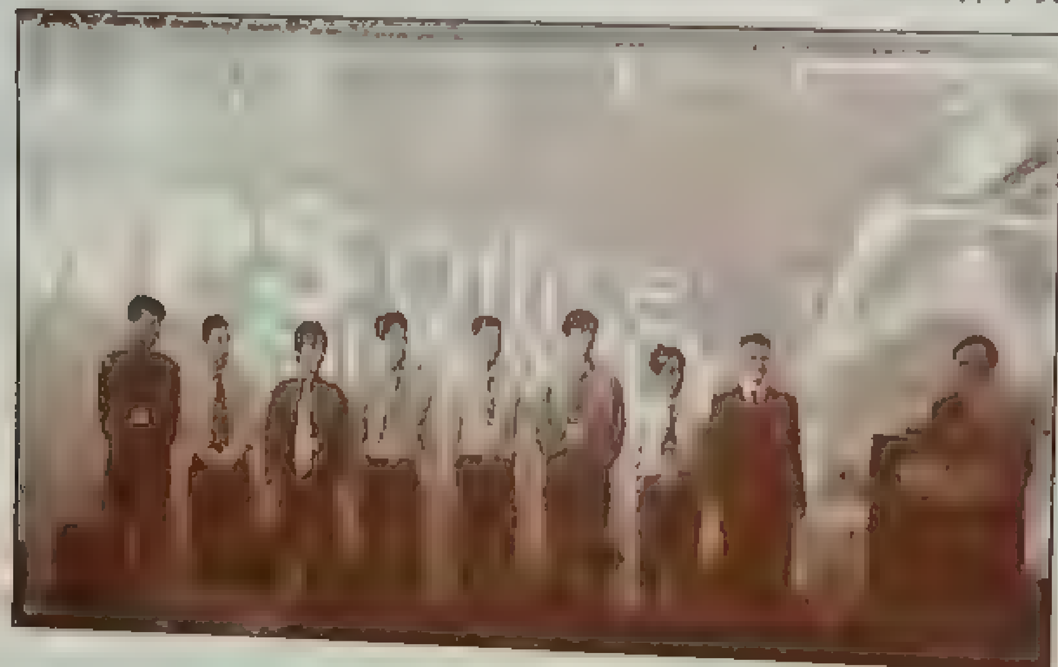
据相关媒体报道，智冠公司已计划对下半年推出的游戏软件进行加密，智冠总经理王俊博表示，虽然加密很容易被破解，但至少可以将盗版大量复制的时间延后，争取新品上市关键期的商机，而每月更换不同的程序就好像每月都换一把新锁一样，可以让盗版商无所适从。此外，他们也看到网络游戏不仅可以带来新的商机，同时也是一条很好的防堵盗版之道。智冠目前正在开发两款单机版游戏，据称这两款游戏都必须通过上网才能解密。智冠试图通过这样的尝试来找出一条有效防治盗版的捷径

香港财经人士看好韩国游戏业发展

近日，香港无线电视翡翠台的著名财经节目《财经透视》专题报道了韩国电脑游戏业的发展状况，并对其中商机进行了详尽分析。报道中称，韩国政府现已将电脑与电子游戏、音乐、动画电影列为未来20年内重点扶持的一大产业，并决心在20年内让韩国成为仅次于美国和日本的世界第三娱乐大国，以刺激韩国经济的再次腾飞。为达到上述目标，韩国政府除了在税收、场地租金等方面给予游戏公司很多优惠便利外，政界人士还会亲自出面帮助游戏公司联系业务，开拓海外市场等。在一系列措施的刺激下，韩国大大小小的游戏公司（包括开发单机游戏和网络游戏的厂商）相比金融风暴前增长了近4倍，并且一些厂商已经开始盈利。《财经透视》对此给予了很高的评价，并称照此发展下去，韩国的游戏产业要赶上美国和日本将不再只是一个梦想。

WPS Office 正式发布

2001年5月9日，金山公司在京举行了盛大的新闻发布会，宣布其新一代产品 WPS Office 办公组合软件正式发布。WPS 之父、金山软件创始人，现任金山软件股份有限公司董事长的求伯君先生亲临现场致"正版中国"开篇词，揭开了这款广受关注的中文办公软件发布会的序幕。大约600名来自



政府主管部门的官员、软硬件厂商代表、首都各大新闻媒体记者以及 WPS 2000 用户代表出席了此次盛会。至此，金山公司将告别从 WPS 到 WPS 2000 的单纯文字处理系统，迈向以文字处理、电子表格、演示制作、电子邮件和网页制作等一系列产品为核心的多模块组件式产品的时代。

据介绍，大约有70名软件工程师参与了这套产品的开发，开发周期历时25个月，总计研发费用超过1500万

《智能狂拼》再发"狂"

5月14日，北京中文之星数码科技有限公司在京召开发布会，正式发布了该公司自行研发的智能化拼音输入软件《智能狂拼 II》。这款软件在前作基础上又实现了诸多方面的突破，首次开发成功字、词、句无缝输入引擎，打破了单字输入、词组输入、整句输入无法统一的矛盾，这是中文键盘输入的又一次革命。《智能狂拼 II》可以在同一界面内实现全拼、简拼、双拼、五笔的自由切换，并且支持 GB、GBK 大字符集，支持整句输入、智能学习和模糊音处理功能以及中、英、符号、标点、数字智能混合输入，并在100亿中文语料的基础上重新设计整理了语料结构，新添了大批流行语料和新兴词汇，使之更加符合目前的语言环境和网络应用需要，适合于各种应用环境，特别是发音不准确、键盘不熟练的初中级电脑使用者。

《Dr. eye》再度出击

英资达（上海）软件科技有限公司开发的《Dr. eye 译典通》系列翻译软件自1996年上市以来，屡获我国台湾、香港地区翻译软件销售冠军，并多次荣获台湾地区"用户最佳选择奖"、"最佳资讯奖"、"杰出应用奖"等殊荣，全球销量已超过250万套。

近日，北京天下华彩网络软件有限公司将独家代理发行的该系列的最新力作——《Dr. eye 译典通超强版》。这款超强版集词库与快译两大模块，具备即时翻译、即时词典、即时语音、全文翻译、网页翻译、文件通、即时写作、多语浏览、多语输入等九大功能。用户安装完该软件后即可注册成为会员，并可通过网络与厂商实现互动，定期得到译典通知讯网（www.dreye.com.cn）的诸多免费服务。由英资达公司独家推出的英汉、汉英免费新字扩充服务也备受推崇，每月两次，120个最新词汇可以让用户的词库常用常新

《高考捷径》助你高考

由北京西城区电教馆和北京维美科技公司共同开发的《高考捷径——名师讲高考2001》教学光盘于日前推出。它具有三个显著的特点：一、具有押题性质，针对难点、重点和可能出现的题形与重点题做押题练习；二、强调全面复习，突出"双基"训练；三、指导广大考生掌握复习方法，提高应试能力，使考生从紧张和压力下解脱出来。这套软件不搞题海战术，内容力求精炼，对考生应有很大帮助。■





《纽约时报》评点主机大战

《纽约时报》近期对新世纪家用游戏主机大战发表了评论，简要内容如下：

上市近一年的索尼 PS2 已抢占先机，随后将至的是软件巨人微软的 XBOX 及游戏界元老任天堂的最新主机 GameCube，在5月开始的 E3 大展上，三大主机将尽情展现各自魅力。

为了赢得"圣战"，三大集团无不倾力投入宣传造势，微软便投入了5亿美元进行长达18个月的宣传活动。正如 Activision 执行官 Robert Kotick 所说，未来将是一个充分竞争的环境。三家公司会投入大量金钱来创造知名度，这同时也是扩大整个游戏市场规模的最佳时机。

这场战役所要付出的代价也是很昂贵的，黯然退出的 SEGA 就是例子，现在只剩下索尼、微软和任天堂逐鹿中原。

售价299美元的 PS2 比竞争者早一年进入市场，PS 的成功让 PS2 扩增市场占有率的过程事半功倍，这是许多分析家看好 PS2 的原因。目前索尼 PS2 销量已突破1000万台，北美地区就占了270万台。而在现有的游戏机中，PS2 是唯一可以播放 DVD 的主机，这也使得 PS2 吸引了更多的年轻用户。

任天堂则掌握着最丰富的既有游戏资源，《马里奥》系列和《口袋妖怪》系列都是多年来任天堂的摇钱树。主机的性能固然十分重要，但游戏名作将更具号召力。此外任天堂 GameCube 使用的是特制小型光碟，不仅节约部分成本，也可以有效遏制盗版复制。

而微软的 XBOX 无疑是三者之中硬件实力最强的，不但有低价的 DVD 选购套件，微软还宣布加入了前所未有的杜比5.1音效支持，并将支持网络连线功能。XBOX 因微软软件巨人得天独厚的优势，开发环境十分适合 PC 游戏厂商，开发难度也较其他主机为低。

三大集团各有优势，最后未必能出现一枝独秀的局面。E3 大展上三家的表现将令世人瞩目。

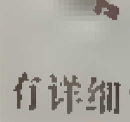


世嘉正式加入 GameCube 阵营

4月19日，世嘉召开企业构造改革说明会，正式发布消息，决定为任天堂的 GameCube 开发游戏。

发布会上，在发表了世嘉今后重振的战略构想后，世嘉的最高执行者香山哲表示，世嘉将正式加入任天堂的 GameCube。据悉，Sonic Team 和 Amusement Vision 已经开始在为 GameCube 开发游戏，目前游戏名称没有公布。业界推测世嘉在 GameCube 上的第一款游戏是借 NAOMI 基板开发的益智游戏《Monkey Ball～猿玉～》，也可能是索尼克系列的动作游戏，相信世嘉在今年5月的 E3 大展上会有详细消息发表。

SONIC TEAM



GameCube 发售日推迟

任天堂的新主机通常是不会按期发售的，GameCube 也没有例外。4月18日，任天堂召开经营方针说明会，表示原本定于今年7月销售的新主机 GameCube 将推迟到9月14日发售，北美方面将在11月发售。而玩家最关心的主机价格将在5月24日公布。



Capcom 和 Namco 共同开发街机版《生化危机》

日本著名的 Capcom 和 Namco 两家公司近日发表共同声明，表示将联合开发一款街机游戏，就是大名鼎鼎的《生化危机》系列的最新作《Gun Survior2 生化危机・代号维罗尼卡》。据悉，这是一款以 DC 和 PS2 的《生化危机・代号维罗尼卡－完全版》为题材制作的主视角射击游戏，可以2人配合进行，主人公设定为克莱尔，另一名角色目前未定，这也是生化系列的首款街机游戏。游戏预定在今年6月登场。



日本三大游戏公司结成战略联盟

日本三大游戏公司 Namco、Square 和 Enix 日前宣布，将打破企业界限，实现战略联盟，共同发展日本游戏市场，目前具体的合作内容还在商讨中。为了表示此次合作的诚意，三家公司的最高领导 Namco 的中村雅哉、Enix 的福岛康博和 Square 的宫本雅史彼此交换了各公司已发行股票总数的4～5%。业界人士分析，在目前日本游戏产业不景气的环境下，上述三家公司的联合多少会对日本游戏市场起到一定的推动作用。



大川功告别仪式隆重举行

4月26日，世嘉已故前社长大川功的告别仪式在东京隆重举行。5000人以上的业界人士参加了告别仪式，其中包括世嘉前两任社长入交昭一郎和中山隼雄，SCE 以及 Konami 的社长等，日本首相小泉纯一郎及微软总裁比尔・盖茨也发来唁电表示哀悼。除了东京之外，世嘉另在大阪和名古屋两地准备了特设会场。

世嘉和 CSK 集团的现任会长福岛吉治在会场上表示，大川功的精神让世嘉和 CSK 集团成为业界最强的科技集团之一，并透露了大川功在得知自己身患癌症之后，仍然勇敢地面对人生，直到最后一刻。



索尼游戏部门出现赤字

索尼公司近日公布了2000年度连结财政结算，SCE 游戏部门的纯利益167亿日元，只有前年的86.2%。究其主要原因是日本国内和欧美软件部门的收入下降所致。由于 PS One 和 PS2 等硬件的发售，虽然硬件销售额有所提高，但新硬件的开发管理和生产销售费用的上升也是原因之一。

索尼表示今年要通过 PS2 的规模生产以降低成本和充实软件质量来提高2001年的营业利益，并表示今年 PS2 和 PS One 的销量分别要达到2000万台和1000万台。

附索尼公司游戏软硬件销量统计：

产品	本年度销量(前年度销量)	累计销量
PS/PS One	931万(1850万)	8223万
PS2	920万(141万)	1061万
PS 软件	1亿3500万(2亿)	7亿6500万
PS2 软件	3540万	3540万

新闻报道

GT3再创PS2软件销售记录

万众期待的PS2超人气赛车游戏《GT赛车3》(Gran Turismo 3 A-SPEC)于4月28日正式推出。5月1日SCE发布消息，截止到4月30日，GT3的累计销量已突破100万套，已超过了Capcom的《鬼武者》，创下了目前PS2上最短时间内突破百万的软件销售记录。SCE宣布GT3北美版和欧洲版分别于6月及夏季期间推出

有了前两部PS系列作品的基础，又历经了数次推迟发售，GT3取得如此成绩其实也不是意外之事。在游戏发售前，日本的各大游戏专卖店均有GT3的免费体验版供玩家欣赏，虽然游戏画面总是不令人完全满意，但是人们的期望依旧很高。在发售当日，秋叶原和银座都举办了大型的促销活动，对于游戏的顺利发售起了积极的作用。

在游戏发售数天后，SCE不断接到玩家的反映，在进行游戏时经常出现无法启动的问题。经过多方考察核实，SCE表示出现问题的原因不在软件，而是某些PS2主机存在问题，一些玩家的PS2主机的DVD光头过脏或已经老化了。SCE否认了旧款PS2无法兼容新软件的小道消息，并表示可以为玩家修复这些出现问题的PS2。玩家可以将PS2邮寄给SCE，SCE承担邮政运输费用，但玩家需要交付9000日元的光头更换费用。虽然市场上销售的部分光头清洁剂可以清除PS2的DVD光头的污尘，但SCE认为为了避免出现新的问题，还是将主机交回给SCE比较稳妥。对于刚刚上市1年便出现光头老化问题的PS2，SCE解释为，由于GT3采用了新的软件制作技术，游戏本身使用了大量的多边形演算，所以游戏中的读盘次数也相对较多，如果玩家对PS2使用不当，很容易造成上述问题。

GBA主机销量突破150万

根据日本游戏杂志《FAMI通》的市场调查资料显示，任天堂的新型携带掌机GameBoy Advance在推出短短一个月时间，销量已经超过150万台。

3月21日，任天堂继GB和GBC之后正式推出32位掌机GBA，无论在日本国内或国外均引起抢购热潮，日本国内曾一度出现缺货现象。笔者近日因公赴日，亲眼所见一台二手GBA竟然卖到16800日元，相关软件更是有价无货，而一台全新的DC只要8800日元(约合人民币550元)。据悉，GBA将于6月份在欧美市场推出。

迎接XBOX挑战，索尼PS2即将降价?

索尼的PS2价格一直居高不下，相信很多人都有这种看法。近来，关于索尼SCE将在今年降低PS2售价以对付微软XBOX的小道消息似乎与日俱增。据英国商业周刊MCV的报道，在[illegible]E3大展上，SCE将宣布将北美和欧洲PS2主机的售价各降低50[illegible]和50[illegible]左右，而在今年[illegible]PS2将降价100[illegible]左右。[illegible]新的PS2软件不完全兼容旧款PS2的消息，[illegible]PS2的玩家还是再[illegible]

引发争议《世嘉嘉嘉》延期

世嘉通过D-Direct网上销售的DC游戏《世嘉嘉嘉》(SGGG)，在游戏店的销售日期从5月17日推迟到5月31日，原因是游戏中登场的某角色名称受到指责

《世嘉嘉嘉》是世嘉旗下Hitmaker(原AM3)为DC制作的一款经营模拟游戏，玩家在游戏中需要扮演世嘉的决策人，挽救濒临危机的世嘉，统一游戏业界。为了避免游戏中出现的一些人物事物和实际人物事物发生冲突，Hitmaker力求将人物事物名称加以修改掩饰，如游戏中出现的世嘉社长人交以及制作人铃某等等，但还是出现了一些问题。日本成人儿童协会(JACA)、酒精药物问题全国市民协会等三家团体认为游戏中的角色"Adult Children"侵犯了他们的权利，对世嘉提出抗议。"Adult Children"原意为亲属酗酒的儿童

对于上述问题，世嘉表示，本游戏中的角色是"未成人化"的夸张角色，这次对于三家团体造成的麻烦确实是旗下Hitmaker的认识不足。世嘉决定暂时停止网上销售《世嘉嘉嘉》，并重新修改角色名称，推迟游戏店的发售时间。

FF10发售日确定

4月16日Square公司发表消息，其RPG大作《最终幻想X》(FF10)将于7月19日在索尼PS2上登场，价格8800日元。这是Square首次在PS2上推出《最终幻想》系列的最新作品。由于受目前机能和软件开发程度所限，FF10由原定的网络RPG改为普通RPG类型。另外，Square还准备在PS2上推出画面系统经过提升和修改的FF系列7,8,9集的强化版，目前发售日未定。

日本的线上商店Sofmap已经开始了FF10的预约，订出的优惠价格是7980日元。

PS2软件开发工具预售热销

PS2的专用软件开发工具PS2 Linux Kit的销售办法最近被索尼SCE公布。据悉，这套工具将在6月20日开始销售，原先预定销售1000套，由于用户需求过多，索尼另外追加了1000套以供市场需求。5月9日14点开始，PlayStation.com开始网上订购，客户可选择以信用卡或便利连锁店代收两种付款方式。而事实上，在当日14点开始后的8分钟之内，所有2000套工具就被订购一空。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

移师上海　再战华东

——访奥美电子(武汉)有限公司副总经理陈栋

一个春风和煦的午后，本刊记者在京采访了刚刚升任奥美电子(武汉)有限公司副总经理的陈栋。说来这次机会也是十分难得，因为原本坐阵北京的陈总现在已改常驻上海，全力打理奥美上海分公司的发展事宜。于是Racer趁陈总此次返京之机约定了这次采访，主要是想了解一下奥美电子上海分公司的发展状况。

■陈总您好，唉呀，这才几个月没见，您可有点儿发福了，看来您的上海生活还不错啊!

□是啊是啊，上海确实是个好地方，那里的生活和工作环境的确很好。

■奥美上海分公司自2001年2月15日正式营运以来已经几个月了，这段时间你也一直在上海奔忙，不知那边的情况怎样?

□上海分公司的成立是奥美电子的一件大事。上海是现代化的国际性大都市，IT行业在此有着美好的发展前景，因此我们决定在这片"竞技场"中搏杀一番。上海分公司将成为奥美开拓华东地区销售网络的核心基地，它的一个重要任务就是开拓市场渠道。除原有的软件销售组织外，书店、连锁超市、报刊亭等都将成为我们发展的目标，同时我们也会加强市场推广力度，保持高端的宣传方式，辅以丰富多采的现场活动，与消费者保持最近的沟通和交流；上海分公司还将致力于本地的多媒体研发和游戏汉化业务，客户服务部也将为广大华东地区玩家提供更多的便利和更为优质的服务。

上海分公司的起点很高，因此我的压力非常大。刚开始确实遇到了不少困难，经过各方帮助和我们的努力，上海分公司现已进入健康、迅速的发展阶段，目前上海的销售额已从原来整个公司的10%上升到20%。除此之外，我们与华东地区的媒体接触也更紧密了，进一步保证了信息的畅通。

我们很早以前就看到了娱教软件的潜在市场，而且奥美进入代理领域的第一个产品也是娱教软件。随着家用电脑的普及，家长们也早已意识到了娱教软件对孩子未来的重要性，因此奥美还决定将娱教软件中心移师上海，依托上海独具的超前市场氛围，用全新的思路全力推广娱教软件。上海的娱教部将致力于推广健康、益智的游戏风尚，现已和少年宫建立了合作，我们将充分利用少年宫的电教室，长期免费提供一批健康的娱教游戏给孩子们使用，让他们在游戏中获得知识。我们目前主推的拳头产品是世界著名玩具公司乐高(LEGO)出品的电脑游戏，对此我们很有信心。

左起副总陈栋、总经理张晓波、分公司销售经理。



由于工作量很大，晚上主管才能坐下来交流一天的工作情况。

此外，上海的宽带网已经普及，繁荣的经济也正促使网吧向大型化、正规化发展，估计上海大大小小的网吧在2000至3000家左右，相对其他城市来说也更加范规有序，新近开业的网吧设备配置也都很高，有些甚至使用液晶、纯平彩显，在国内来说是很少见的。更有网吧同餐饮、休闲结合在一起，成为名副其实的休闲吧，向消费者提供多元化的服务。当然，也有一些网吧成为热门游戏终极Fans的交流场所，像CCCT、晶晶，都有转向俱乐部发展的趋势。这对上海分公司来说是难得的资源，如果将网吧像国外一样规范起来，它不但是一个厂商与玩家沟通的好场所，也将是软件市场的新增长点，我们正密切关注并已着手这方面的运作，各种各样的现场活动已经在上海全面展开。

■奥美电子目前已经成立了北京和上海两家分公司，那么今后武汉总部与这两地分公司将各自扮演什么样的角色，形成怎样的战略关系?

□上海分公司的作用我们上面已经谈到了，武汉部分当然是行使决策的职能了。北京是中国政治、经济、文化的中心，同时也是IT行业蓬勃发展的潮头，国际上的软件企业都注视着北京市场。因此在媒体方面，北京有着得天独厚的优势，北京部分的员工除了将主动把最新的信息提供给媒体外，还将一起合办各类活动，使玩家能够了解到奥美以及世界最新游戏的动向，



给玩家提供展现自我风采的舞台，使奥美电子更加深入人心。

地机构的建立保证了奥美产品上市的速度和市场覆盖率，但是公司资源的重叠、费用增加等负面影响也渐现端倪。不过奥美坚信任何一个成功的企业都是在发展中完善、完善中发展的，因此我们及时采取了办公网络化、各地功能单纯化等一系列措施来解决问题，让所有员工始终保持如履薄冰、如临深渊的心态，由此保证了公司的健康发展。其实奥美建立广州、成都分公司的计划也正在筹备之中，我们的目标是让每个分公司不仅具备独立的运作功能，还能充分发挥不同的地域优势。

"新挑战，每时每刻！"是奥美的口号，也是奥美成长的动力，它有两层含义——玩家面对的每一个奥美产品都是最愉快、最刺激、最新鲜的挑战，同时每一个新产品的推出对奥美员工来说也是崭新的挑战。

■奥美已经在娱乐游戏代理界作出了很好的成绩，请问奥美在2001年是否将如既往，推出一些大的举措，代理一些重头的产品？

□刚进2001年，奥美电子就推出了《深海争霸》中文版，并于5月在北京举办了该游戏的大赛。5月份以后，我们将陆续推出《暗黑破坏神》和《暗黑破坏神II》的简体中文版及其资料片，无疑又会掀起一股"暗黑"热潮。此外，《SWAT3飞虎队之精英版》、《战栗枪手》、《地面控制》、《部落II》、《云斯顿赛车IV》以及当今世界上最热门的游戏《反恐精英》等一大批优秀产品也将在今年上市。今年奥美的业务范围将不再仅局限于欧美产品，与中国台湾、香港以及韩国和日本厂商的合作事宜也正在洽谈之中，其中几个重头产品已经进入了实质性的谈判阶段。

另外，奥美将继续宣扬健康的游戏风尚，大力推出一批娱教游戏和软件，如代成盛、乐高的产品等。

■乐高的产品我在商场里看到过，挺贵的，您觉得呢？

□乐高玩具是全球四大玩具公司之一。乐高公司享誉欧洲的代表产品，已有60多年的历史，最早是适合于儿童的积木，因为价格较高而被称为贵族玩具。现在乐高公司以电玩形式推出了一系列老少皆宜的电子版益智游戏，一出手便以它独特的理念和娱乐性征服了全球。奥美电子作为乐高公司在中国的全线代理，将在今年继续推出《棋国风云》、《开天辟地》、《明星之星》、《地心探险组》、《乐高大赛车》《主题公园》等13部产品。

■最近业内关于正版、盗版的问题有很多争论，我想焦点还是在集中在价格上。目前国内正版游戏的价格基本在50元上下，您认为这个价格合理吗？其他厂商一般都采取简化包装的方式来降低成本，奥美在这方面是如何考虑的？

□您提出的价格问题，是困扰每一个国内厂商的问题。市场在变，国民收入在变，每个产品的投入不同，但由于游戏载体的成本基本是固定的，人们往往忽略了占据大比例的开发成本，所以很多人会片面地看待价格问题。我很难给一个具体数字下结论，合不合理只能相对来说。

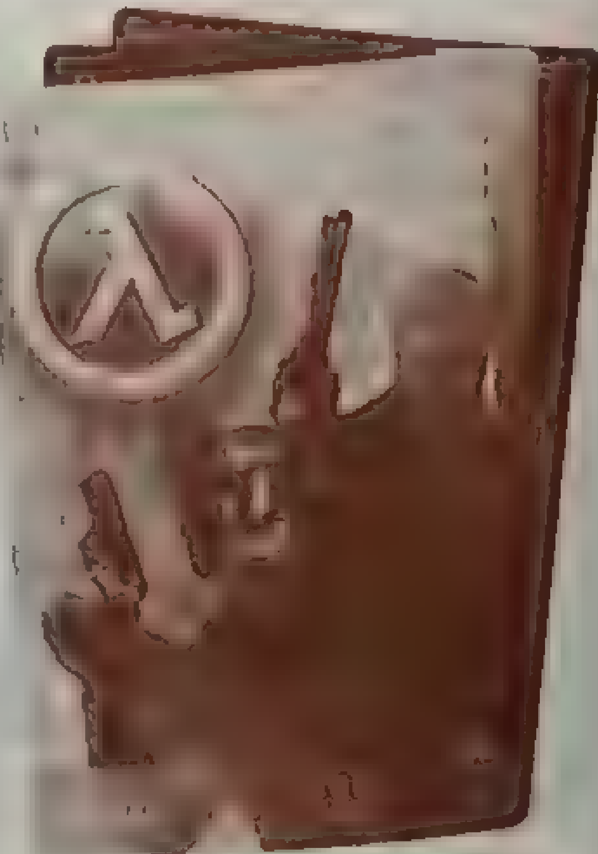
正版市场在沉寂了数年后终于开始在价格上向盗版宣战，市场出现了前所未有的繁荣，可是游戏公司也正暗自吞食着价格战的苦果。实际上奥美并没有积极跟进，虽然我们在国外积极争取低价格，在国内零售价上也有大幅调整，但我们还是坚持尊重产品自身价值的原则，同时也力求体现出公司的品牌价值。价格绝对不是市场竞争的唯一手段，奥美宁可减少利润来提高游戏包装和售后服务质量，从更高层次提升自己在市场上的竞争力。

奥美坚持自己的包装特色，不愿随波逐流推出简化包装，即使是较小规格的包装盒也采用纸盒，不会采用易被人盗版的DVD盒包装，是为了尽可能协助消费者区分正版奥美产品与伪正版之间的差别。在最新的游戏包装中，我们已计划在内衬上也印上防伪标记，以最大程度地保护正版用户的合法权益。

■奥美近期会举办什么活动吗？比如最近很火的《反恐精英》，会不会在国内组织大型比赛？

□5月份我们刚与BNI世界商讯机构在北京太平洋电脑城联合举办了《深海争霸》游戏大赛，为时7天。在这里我要告诉中国玩家一个好消息，我们已经和飞利浦中国公司签署了在国内联手推广《反恐精英》的协议，除将共同做宣传、推广外，飞利浦首批还会提供11台总价值5万多元的彩显作为回馈《反恐精英》正版用户的奖品，围绕《反恐精英》的各类活动也将在飞利浦的支持下全面展开。同时，《反恐精英》的国内职业联赛也正在紧锣密鼓的筹备之中，计划在暑期推出。

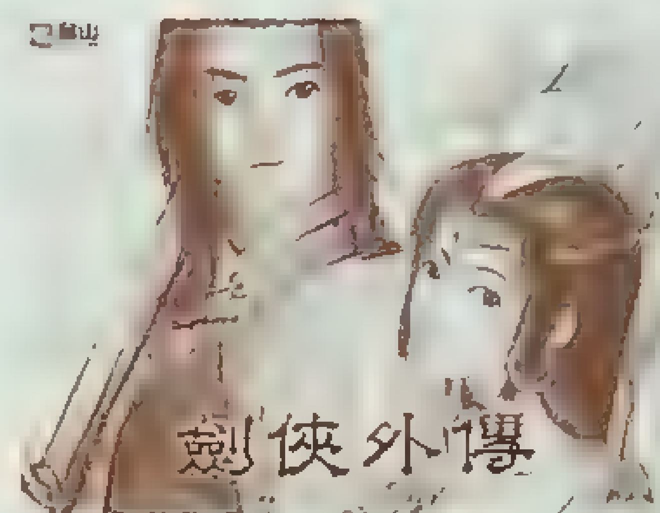
从《反恐精英》开始，我们还将把奥美产品"每款必有礼"的长年计划付诸实施，以后每款奥美产品中都会至少送出两张精彩"集美卡"，其中以《反恐精英》为题材制作的卡片是"集美第一卡"。"集美卡"除了供玩家收藏外，还巧妙地融入了扑克牌功能。另外，奥美电子还赋予了"集美卡"更多的附加值，玩家不但可以享受集卡乐趣，还能通过收集花色等多种方式得到更多的奖品和实惠。■



国内最新游戏上市追踪

本期力作：剑侠情缘外传—月影传说

上市日期：2001年6月



本栏编辑 RACER

剑侠情缘外传－月影传说

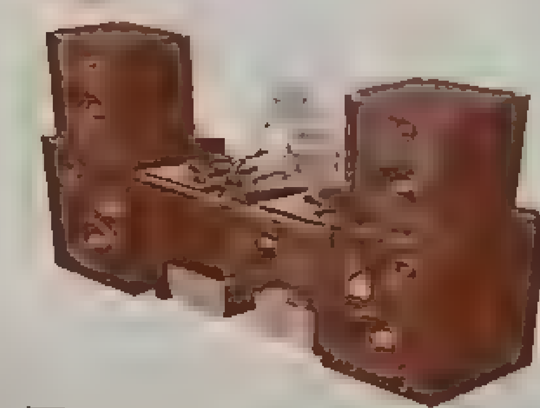


游戏类型	角色扮演
出品公司	西山居
上市代理	金山软件
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥68

月影印在水中，没有人知道柔和的月影背后隐藏着什么，也没有人知道月影之下正上演着怎样的故事……

《月影传说》虽然沿用了《剑侠情缘Ⅱ》的引擎，但无论剧情还是画面以至游戏方式上都有着飞跃式的提高。此次主角会有正邪两种不同的培养之路，因此这款游戏不会再像《剑侠情缘Ⅱ》那样只有单一的悲剧性结局了，而是有至少三种结局。玩家在游戏中也不再是单调砍杀，而是加入了很多创新的东东，比如武功可以通过一些小游戏来快速升级，某些情节中必须限时完成某个特殊任务，针对不同的敌人要用不同的武功对付，能够学习的武功种类受玩家正邪倾向限制等等，还有一些隐藏的具有特殊攻击能力超级装备，当然不是那么容易找到了。

模拟人生：欢乐派对(中文版)



游戏类型	模拟经营
出品公司	Maxis
上市代理	电子艺界
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

《模拟人生》无疑是2000年最火爆的游戏，除赢得了玩家一致好评外，也获得了游戏业届的多项年度大奖。《欢乐派对》(The Sims：House Party)是Maxis推出的该游戏的第二款资料片。

《欢乐派对》除在前作基础上增加了新的物品、道具、角色、设施和背景音乐外，还允许玩家召集社区居民进行聚会，共度一个难忘的动感之夜。玩家共有5首全新的背景音乐和5种不同的舞台风格可供自由搭配，借此营造出完全不同的氛围。《欢乐派对》在设定方面较《美好生活》也有进一步扩展，游戏社区已达8个之多，而且玩家还可以通过建立新的目录而获得更多的社区。

需要提醒大家的是，《欢乐派对》(中文版)需要完全原版的《模拟人生》(中文版)支持，并需要相应的产品序列号。

风云之帝释天

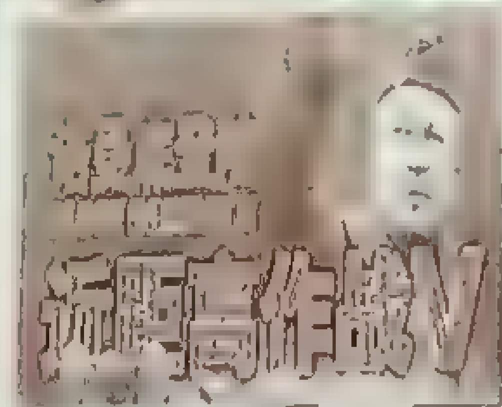


游戏类型	3D角色扮演
出品公司	昱泉国际
上市代理	中青旅创先
系统要求	PⅡ233/64MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥69

《风云之帝释天》是由制作《笑傲江湖》的原班人马打造的另一款武侠与漫画美学相结合的大作。游戏剧情由步惊云丧失记忆、拜剑山庄的人为抢夺绝世好剑辱杀其亲人，促使其恢复记忆开始，聚集武林至宝七武器，前往水族之岛杀龙神，一直到最后与武林至尊帝释天决战。

玩家在游戏中可以操纵到许多漫画中耳熟能详的角色，如孤高气傲的步惊云、冷静沉着的聂风、虚怀若谷的怀空、野心勃勃的怀灭等等。游戏中的所有角色在3D模型的制作上远胜《笑傲江湖》，加之使用了最新的动作捕捉技术，人物表情和动作更加细腻流畅。《风云之帝释天》将传统漫画风格与最新科技融合在一起，展现出了一种中国武侠角色扮演游戏的全新境界。

近距离作战V诺曼底登陆(中文版)



游戏类型	即时策略
出品公司	Atomics Games
上市代理	寰宇软件
系统要求	P233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

《近距离作战》系列从一代推出至今已经许多年了，每一集都让玩家过足了军事指挥瘾。现在第五代已经正式推出，这一次它将带领玩家重回著名的诺曼底，参与登陆的全部过程。

该系列游戏以追求真实而著称，第五代当然也不例外在游戏中，玩家必须在25天之内指挥34个装甲战斗群，激战于44个战场。游戏的拟真度很高，包括士兵的“可视距离”、“有效开火距离”等都有细致表现，游戏中的每一种武器也都有相应的声效表现，游戏玩久了，玩家单凭音效便可以判断出是那一种武器。这款游戏的另一个显著改进是战略作战的弹性得到了大幅提升，而多人对战模式可以说是这款游戏最精华的部分

基因战士

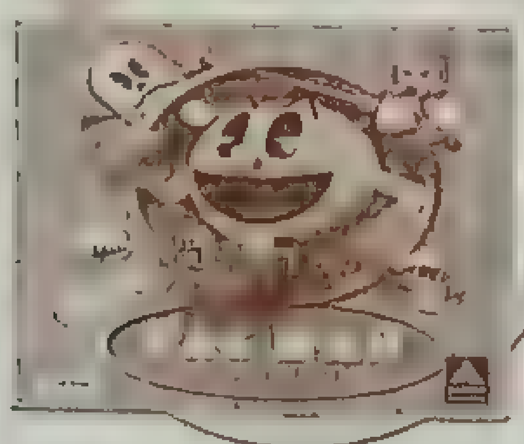


游戏类型	动作冒险
出品公司	Computer Artworks/Virgin
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ266/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

《基因战士》是Virgin发行的一款充满科幻色彩的动作游戏。描写的是一群通过基因工程创造出来的生物在外太空同邪恶的寄生生物战斗的故事

在这款游戏中，玩家可以控制4名能力、性格各不相同的基因战士，这些基因战士不仅威力强大，而且还可以从敌人的残骸中吸取所需基因进行变异，由此不断地强化自身能力。这种吸取基因不断进化的过程是十分重要的，因为玩家面对的将是极为邪恶的寄生生物。

3D大食客



游戏类型	益智
出品公司	Infogrames
上市代理	天人互动
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥35

还记得80年代初那个憨态可掬、风靡全球的大食客吗？20年后的今天，大食客以全3D的亮丽造型再次重返游戏世界了。

这次大食客要执行的任务是夺回被幽灵们破坏并散落在各处的能量宝球，这些宝球是使大食客所在的星球保持生态平衡的关键。为了完成任务，大食客需要在神秘的古埃及、荒凉的大西部等各种具有鲜明特色的场景中展开激动人心的时空冒险。除了画面绚丽的3D场景外，为了照顾那些颇具怀旧情结的玩家，游戏制作者还特意保留了原始版本的俯视视角，相信他们的良苦用心一定能满足大部分玩家的要求。

天使音乐会



游戏类型	音乐
出品公司	工画堂
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥35

美丽善良而又拥有美妙歌喉的少女莎菲为了参加圣地的歌唱大赛，在善于弹奏魔法乐器的乐师卡奥奇（玩家扮演）的陪伴下踏上了漫漫旅途，面对凶残的敌人和强大的竞争对手，莎菲唯一的武器就是那宛如天籁的歌声。

这款游戏由老字号游戏公司工画堂制作，美工效果自然是不用多说了。同时，这还是一款比较新颖的音乐型游戏，可以令玩家得到奇妙的享受。玩家只需按节奏和提示点击键盘上的8个固定键，魔法乐器那神奇的音效就会与莎菲的天籁之声配合得天衣无缝，相得益彰。游戏中的歌曲曲调优美、悦耳动听，通关后玩家还可以把它当作CD来慢慢欣赏，真是别有一番风味。

部落Ⅱ



游戏类型	动作
出品公司	Sierra
上市代理	奥美电子
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

《部落Ⅱ》采用全新的图形引擎制作，游戏场景中室内和室外的过渡不会再有任何停滞。当然，全新的武器、种族、交通工具和游戏模式也是必不可少的。初玩者也不必担心游戏很难上手，因为Sierra在游戏中设有单人训练关，新手们通过训练就可以轻松学会如何与队友配合作战。《部落Ⅱ》允许50人通过局域网或因特网联线对战，加入游戏就象运行程序一样简单，在服务器列表中选择即可。进入游戏后，玩家将看到一个形象的界面，显示出游戏中所有的部落，玩家可以任选其中一个。除此之外，游戏甚至提供了语音交谈、即时信息、新闻、论坛、e-mail等多种交流工具，这些工具将使玩家间的交流变得十分简便。

真爱纪录—新同居时代(加强版)



游戏类型	养成
出品公司	众志佳鹏
上市代理	世纪雷神
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

大家还记得此前世纪雷神的征名活动吗？对了，这就是原来叫作《新同居时代》的那款游戏，现已正式定名为《真爱纪录—新同居时代》，并将于6月下旬正式上市。目前征名活动已经结束，获奖者是来自北京的刘睿。

这是一款把友情与爱情相融合的养成游戏，男主角是一名高二学生，只身一人来到日本麻鹿伊高中求学，原本只打算通过房屋中介公司代租一个安身之处，却由于中介公司一屋二租的失误与另一位女房客开始了长达一年的共同生活，一段奇异的恋情就由此展开了……游戏就男女主角对友情与爱情这种微妙关系的处理进行了细致描写，因此比其他同类游戏更加真实感人、生动有趣。

银河英雄传说Ⅵ(中文版)

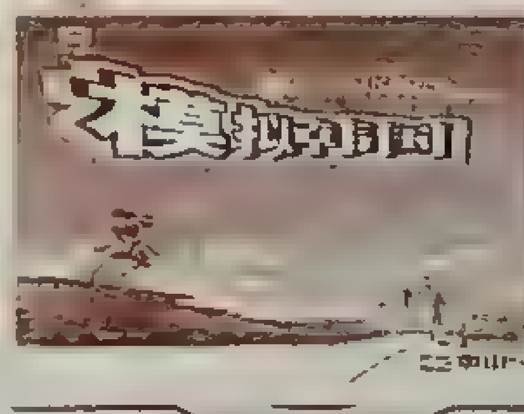


游戏类型	策略
出品公司	Bothtec
上市代理	寰宇软件
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这款游戏改编自日本著名科幻小说《银河英雄传说》，至今已经出到了第六代，可见它受欢迎的程度之高。

由于原作中许多战役的胜负取决于战术的运用，因此Bothtec十分注重游戏中战术系统的设计，这也就导致该系列游戏的难度很高。第六代的最大突破是实现了联线对战功能，玩家可以通过局域网进行2~6人联线对战，不过这种对战还是以回合制来表现的，当人数多时，可能会等得有点烦！通过这款游戏，玩家也可以连接到《银河英雄传说》的官方网站，了解更多的相关内容，非常详尽，很不错！

模拟韩国(中文版)



游戏类型	模拟经营
出品公司	Esofnet
上市代理	西山居
系统要求	P200/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

面对拥堵的交通、空气混浊的都市，你是否会有改造它们的冲动？《模拟韩国》可以助你实现这个梦想，这是一款有着浓郁韩国文化特色的《模拟城市》类游戏。

《模拟韩国》完美再现了韩国大都市的风采，玩家可以选一个人作为助手，帮助自己创立和发展城市，不用再像其他建设游戏那样需要事事亲临，玩起来更加轻松自如。除此之外，玩家还可以像印地安那·琼斯那样在118个古代建筑和10种现代建筑中进行发掘，尽情享受探索历史的快乐。游戏中还穿插有各种小游戏，欣赏游戏中的游戏，想必会使玩家流连忘返。

上市烽火

4X4 越野赛车

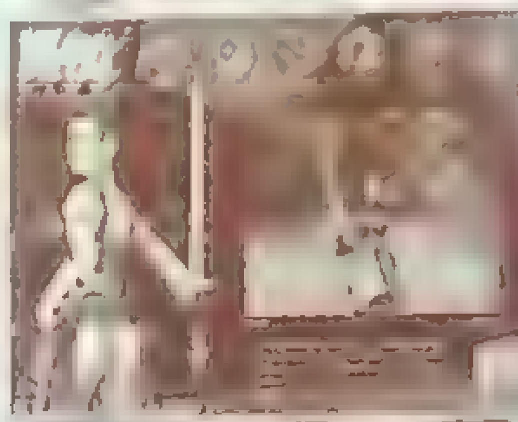


游戏类型 运动
出品公司 Gathering of Developers
上市代理 连邦软件
系统要求 P200/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥48

这款游戏采用先进的真实物理运动引擎制作，因此保证了流畅度和真实感。游戏画面也十分完美，每一条赛道都很别致，从美国西部山谷到空军基地，从高速公路到废旧汽车处理厂，每条赛道的画面都很细腻，风光秀丽。由于是越野赛车游戏，所以玩家在其中会遇到大量跳跃、爬坡、下坡动作，玩起来十分刺激。

游戏提供多种玩法，既有普通赛道模式，也有经营模拟模式。游戏中有多款名车供玩家选择，雪佛兰、丰田、尼桑、三菱等著名厂商的代表车型均在其中。这款游戏操作简单，容易上手，提供联线功能，配合全程的摇滚乐，娱乐性极强。

重金属Ⅱ

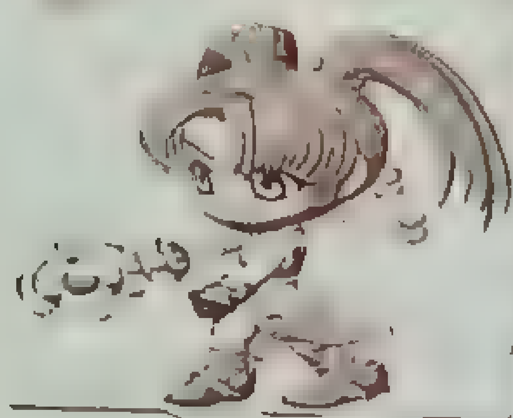


游戏类型 动作
出品公司 Ritual Entertainment
上市代理 连邦软件
系统要求 P200/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥48

《重金属Ⅱ》采用功能强大且经改良后的《Quake 3》引擎制作而成。众所周知，《Quake 3》引擎为第一人称视角，要把它改成第三人称视角真是不可思议，然而这正是《重金属Ⅱ》的可圈可点之处。此外，游戏中还大量使用了鲜明的色彩，山清水秀，风景优美，完全不同于《Quake 3》的昏暗风格。游戏中充斥着美国重金属文化的色彩，包括背景音乐在内，玩家能够感觉到强烈的震撼效果，这种背景下的激烈战斗也会给人一种超爽的感觉。

《重金属Ⅱ》中的战斗比同类游戏要激烈许多，剑、斧、枪、炸弹、火焰喷射器等大量武器可供玩家选择，当然灵活的身手和策略也是必不可少的。游戏的操作也很简单，玩家很容易就能掌握各种武器的控制技巧，稍难一些的动作则可以在训练关中得到指导和训练。

小燕子决战大富翁

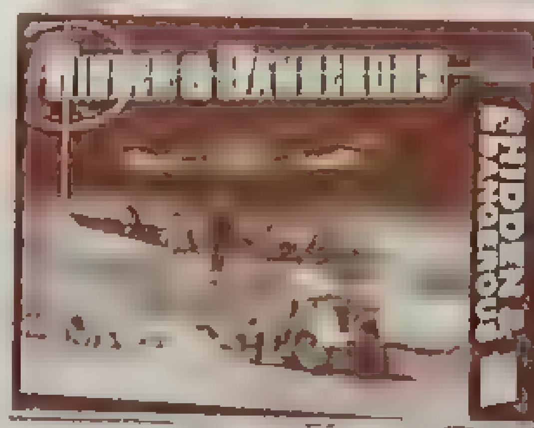


游戏类型 益智
出品公司 飞拓国际
上市代理 华彩软件
系统要求 P200/32MB
游戏容量 4 CD
参考价格 ¥69

这款游戏是根据著名电视剧《还珠格格》改编而成的，并得到了著名作家琼瑶女士的大力支持。在游戏里，大家熟悉的剧中人物小燕子、永琪、紫薇、尔康、晴儿及箫剑六人将以全新的形象出现，统统变成了日本漫画角色的模样，造型十分可爱。

《小燕子决战大富翁》虽然是一款《大富翁》式的游戏，但加入了角色扮演及冒险游戏的要素，因此人物、事件和故事都极为丰富，娱乐性大大增强。游戏画面制作得也很出色，加上可爱的Q版人物造型，女玩家一定会喜欢！

《危机最前线》经典合集



游戏类型 实时战术
出品公司 Take2
上市代理 世纪雷神
系统要求 P200/20MB
游戏容量 2 CD
参考价格 ¥68

为庆祝公司成立一周年，答谢广大玩家的支持，世纪雷神将在6月份推出这款《危机最前线经典合集》。《危机最前线》系列是一套备受推崇的战争游戏，数月之前就已由世纪雷神代理在国内推出，此次结集出版主要是为了满足更多喜爱战争游戏的玩家的需求。

《危机最前线》讲述的是英国皇家空军特勤队(SAS)深入敌后奋勇作战的故事。它一推出便以良好的品质取得了不俗成绩，其资料片《为自由而战》也获得了广泛好评，这部经典合集将囊括这两部片子，世纪雷神还将有精致礼品附送，限量发售。



游戏名称 Soldier of Fortune 2: Double Helix
游戏类型 动作[AC]
制作公司 Raven Software
国内代理 未定
语言版本 英文
上市日期 2001年夏季
期待程度 ★★★★

文/叶盛 编辑/石子

由 Activision 公司开发的动作游戏《命运战士》(Soldier of Fortune)，曾因被媒体批评太过血腥暴力，而未能在业界造成广泛的影响。不过，这款游戏在玩家手中的受欢迎程度，并不象在界内那样冷淡，“到底是适应市场需求，还是注重人性道德？”的问题，在这款游戏中产生了激烈的碰撞。时至今日，《命运战士》的续作又将如何发展呢？让我们一起来看看 Activision 公司近日发布的该游戏续集的消息吧。

目前，SF 的续集《命运战士Ⅱ双重螺旋》正由 Raven Software 公司拍纲制作中，有望于今年内问世。在新游戏中，玩家将扮演一名原特种部队军官，现任职于高机密反恐怖组织的军事顾问，名为 John Mullins。

游戏中，John 将执行一系列与敌人斗智斗勇的任务。弹性化的关卡设计将使游戏方式变得更加多样化，如在解救人质任务中，你可以选择直接破门而入与敌人正面搏斗，也可以另辟蹊径偷偷搭救人质。在武器配备方面，游戏去除了前作中的激光枪、大型火箭炮等非现实的武器装备，取而代之以真实的武器模型，并且有国别之分，如在俄罗斯的关卡中，你可以得到著名的俄式武器 AK－47（不同的关卡所得的武器也不同，这倒是有助于玩家分辨各国的优良武器呢，笑～）。游戏中的任务发生地，遍布于哥伦比亚、捷克首都布拉格、香港、堪察加半岛等等，世界闻名的恐怖组织活动猖獗之地。

在当今这个团队竞技类游戏（如《反恐精英》）风靡全球的时代里，《命运战士Ⅱ》也一改前作中孤胆英雄的单打独斗模式，增加了类似《雷神之锤Ⅲ团队竞技场》的团队模式。不过，与 Q3A 不同的是，在《命运战士Ⅱ》的团队任务中，玩家除了要与队友配合完成任务外，还要遵守特别的游戏规则，若是不小心干了一些直接阻碍任务进度的事情，你的队长可能会开枪“教训”你哦。制作组称，团队任务模式下，玩家可见到队员们互用美国海军陆战队独有的手语进行联系的情景，而且人物对话也有国籍之分（这可是游戏的大卖点呢，不过对于看英文都头脑昏昏的国内玩家来说，恐怕是很难领会其中用意的）。

由于技术方面的限制，很多对游戏的设想都未能加入《命运战士》中（一代采用了“Quake 2”引擎，从今天的技术角度看，该引擎大大限制了游戏的发展），致使游戏并未达到预想的目标，其真实性大打折扣。吸取了前代经验，制作组决定采用目前最先进的“Quake 3”引擎来制作《命运战士Ⅱ》。游戏中的人物是由36个可任意组合的部分结合而成的，这大大减少了制作工序，使制作组不用重复绘制多个人物模型，就可简单巧妙地组合出各种各样的人物形态，游戏中，玩家可以清楚地分辨出正常、受轻伤和受重伤的人。

由于充满了血腥暴力场面，《命运战士》曾被冠以“限制级”的头衔，这不免令人担忧：二代是否更要多冠些限制名目来防止游戏给社会带来的负面影响呢？这个问题制作组早已考虑到了，在《命运战士Ⅱ》中，将设置一个限制暴力场面的开关，以此降低那些对血腥画面过敏的玩家对游戏的反感情绪。（呵呵，一代好象也曾推出过限制暴力场面的开关补丁呢。）



对于这款颇受争议的游戏之续集，笔者也是心里没底，真不知道它的诞生又会引来多少“游戏毒品”的非议了。不过，游戏本身是无罪的，它只是营造了一个虚幻的世界，供玩家们去体验现实生活中难以体验到的“真实”而已。只是，玩者必须自我克制，不要因此将游戏的虚幻带入真实世界中，虚幻的暴力不等于真实的血腥！！！■



游戏名称 Heros 4
游戏类型 策略[ST]
游戏开发 New World Computing
国内代理 未定
语言版本 英文
上市日期 2001年9月
期待程度 ★★★★★

文/Aqiao　编辑/石子



大家好,近日NWC终于放出了《魔法门英雄无敌Ⅳ》的最新消息,我这就来给大家说说!

……(左瞧右瞧)

"喂喂,这位兄台,给个面子好不好,停下来听一听,我这可是蹲守了2年多才得到的详细资料哦,"

"哎,不好意思,我得赶去前面《魔兽争霸Ⅲ》的摊位,晚了就挤不进去了,下次吧,下次一定……"

……唔,这样不行,看来得抖包袱了!"大家快来看啊,《英雄无敌Ⅳ》将采用全3D的画面啦!!"

凑热闹的没来,原来三代的忠实观众却有不少噘着嘴走开了。"世风日下,'英雄无敌'也要做3D了,我们回家玩二代算了。"

……呜呜呜呜

3D渐欲迷人眼　英雄无敌不能免

时隔2年,"魔法门英雄无敌"系列终于又有了动静,NWC计划于今年秋季推出该系列的第四代作品,实是"英雄"迷们的福音。对于喜爱该系列的玩家来说,它所取得的辉煌成绩也同样是玩家们热切期待续作的动力,《英雄无敌Ⅱ》成为回合制策略游戏的楷模,而《英雄无敌Ⅲ》又进一步引发了策略游戏网络对战热潮(当然无法与《星际争霸》相比),使该系列当之无愧地成为欧美回合制策略游戏中的精品。《英雄无敌Ⅲ》坚持前代的2D场景风格,虽然问世之初惹来了一片声讨,但真正的"英雄"迷是不会在乎这些的。NWC的美工非常出色,他们精心描绘出极有创意的奇幻世界,和谐的气氛配合2D画面,很方便玩家思考和操作。



然而,在这个连扫雷都要3D化的游戏年代里,《英雄无敌Ⅳ》也难以脱俗,开始打起了3D牌。但是,从冒险地图和战斗画面来看,所谓的"3D化",不过是加上了立体模型、阴影光栅等特殊效果而已,毫无突出之处,并且英雄的行动会被前面突出的物体遮挡住视线,由此产生一系列的问题:游戏中如何表现被遮挡部分的地形呢?旋转视角?透明效果?还是根本就什么东西都没有?无论怎样,3D的场景都难免会对玩家的操作和临场应变造成负面影响,对于"英雄"迷来说,这是一个不利的消息!

不过,新游戏的画面精细程度确有大幅提升,游戏支持800×600甚至1240×1024的分辨率。从1024×768的画面来估算,如果采用800×600的分辨率的话,英雄一天的行动可以跑3至4个屏幕,可见,四代是决心把14寸显示器通通打倒的了。

值得一提的是城堡里的画面。在不同地形上,城堡将呈现完全不同的面貌,再也见不到在雪地上的城堡里翻滚的溶岩了!



哎,3D的招牌没打响,只好再换一招。

"有奖竞猜啦,谁能猜到此次游戏中将出现多少种族,奖励三代最美女妖精一只!"

"啊,一代4个、二代6个、三代8个,我猜四代有10个种族!"

"我猜事代会大一些,12个!"

"不不,8个够多了,我猜仍是8个!"

"哈哈,全都猜错了!4代的种族只有6个!"

四下哗然……

精简的种族　全新的系统

《英雄无敌Ⅳ》中的种族将比前代有所收敛,目前已确定为6个种族。

学院(Academy):该种族的已知生物比较多,有灯神、巨人、小鬼、金属人等等,类似三代中颇受玩家欢迎的塔城(Tower),该种族使用有序类魔法,在战斗中,能够诱惑敌人的部队。

庇护所(Asylum):该种族的英雄有较高的魔法值,擅长使用黑暗混沌类魔法。

避难所(Haven):其部队和三代的Castle(人类)相似,使用的魔法以回复及防护类为主。

墓地(Necropolis):即三代公认的对战最强种族——鬼族!在四代中,他们依然可以在战斗胜利后把打败的敌人转化为骨头兵

禁猎区(Preserve):由自然界的生物组成,相当于Rampart(女巫族)

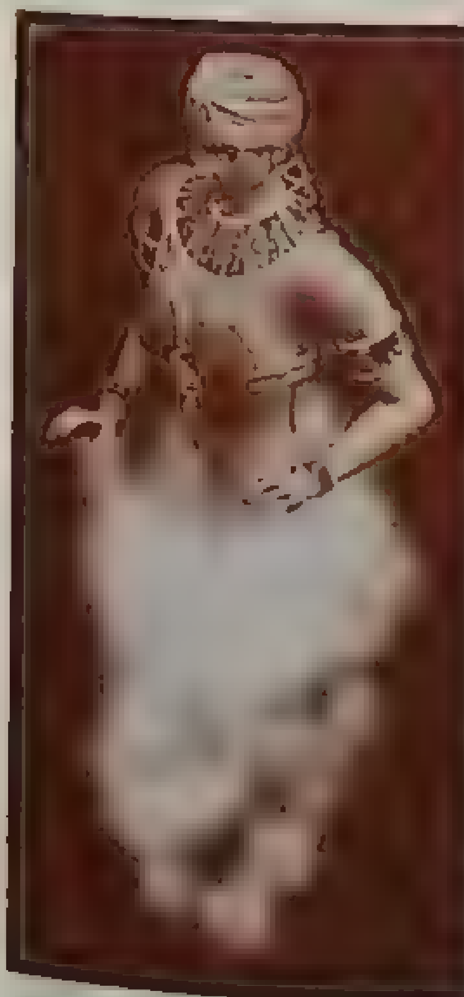
要塞(Stronghold):即原先的兽人族,四代进一步强化了他们的战斗天才和魔法白痴,他们可以产出更多的生物,可以制造种类更丰富的战争机器,该种族英雄的初始技能,远远超过其它种族,但这个种族完全不能修建魔法塔!

种族的数量虽然减少,但生物的种类却增加了。这并不代表在《英雄无敌Ⅳ》里将出现8级、9级乃至10多级的生物。四代的生物系统舍弃了以往单一发展的路线,而是采用树状结构,同级生物将不只一种,玩家可以在游戏中随意选择。需注意的是,一旦制造了某种生物,与它同级的生物将不能制造。

这是一个大有发掘潜力的新系统,玩家可以根据自身的情况来决定发展何种生物,或许四代会进一步强化地形对生物行动的影响,亦或生物之间的相克性将越发复杂,因此,选择正确的生物发展道路将成为游戏的核心。总之,这种新的生物系统将为《英雄无敌Ⅳ》带来全新的对战平衡。

英雄亲上阵　世界大不同

有不少"英雄无敌"的同好都曾对游戏中英雄们的作为大感不爽——只会在后面指挥作战,施放魔法,实在没有什么英雄气概。不过,在《英雄无敌Ⅳ》中,英雄们终于可以走到战场最前线来参与撕杀了。生物和英雄之间可以互相攻击,英雄依然可以施放魔法。



但是,对于英雄一旦在战场上被击收击倒怎么办?英雄战斗能力的强弱如何设置?……等等一系列的问题,目前仍然是个未知之数。唯一肯定的是,这一改变将使战场上的策略更加丰富多彩



更可喜的是,玩家的部队里将允许多名英雄存在,甚至可以创建一支完全由英雄组成的部队,当然,组建纯粹的生物部队也可以。目前,NWC并未透露纯生物兵团是否有占矿、攻城的能力,不过可以肯定,这样的部队是得不到任何经验值的。没有了英雄的指挥,生物的战斗力将大打折扣,所以纯生物军团一般只能用于探路。希望制作组能在游戏中对部队总人数作些限制,否则每方都派出10多个生物军团去探路,战斗将变得艰苦而漫长。

据悉,《英雄无敌Ⅳ》中的英雄总数将超过200名,掌握的技能也有所提升。而且,第二技能的等级将从原先的3级增加到5级。四代舍弃了以往升级时随机产生两项技能供玩家挑选的游戏模式,改为由玩家自行分配技能点数在第二技能上,并对部分技能加以限制。如魔法英雄的布阵、后勤不能修炼到最高级,力量英雄的各种元素魔法也无法达到完美,加上种族之间各有各的专属技能,可以预见,《英雄无敌Ⅳ》的英雄个性将更加突出,对战策略和乐趣将更加丰富。

NWC并不打算放弃精心建筑起来的游戏世界,《英雄无敌Ⅳ》的游戏背景并没有发生在全新的世界里,只不过移到了Jadame大陆上,正如《魔法门Ⅷ毁灭者之日》中描述的那样,这是一个荒芜的、未经开发的大陆。英雄方面,至少前作中非常活跃的Crag Hack和Sandro都将继续战斗,希望届时还可以看到一些受欢迎的熟悉面孔。



综上所述,《英雄无敌Ⅳ》在画面技术、游戏引擎、故事背景等方面不会有重大的改变,而NWC的工作重点将放在全新建立的种族架构、生物系统、英雄培养以及由此而带来的战略平衡上换句话说,《英雄无敌Ⅳ》着重提高的是游戏性、策略性和平衡性!熟悉《英雄无敌Ⅲ》的玩家将会得到一个似曾相识、容易上手,在对战策略、英雄培养、战略把握方面有全新感受的"英雄无敌"系列。

游戏暂订于今年9月推出,但依照NWC的发行惯例,测试程序的时间不会很短(想想三代第一版中那堆可怕的Bug,笔者倒希望NWC能多花些时间搞测试),能在今年底前拿到手就很不错了。

哎,费了半天劲"英雄无敌"爱好者还是不如"星际"多啊,没办法,豁出去了。

"大家快来啊,玩《英雄无敌Ⅳ》,3DO有钱发啊!!!"

3DO的工作人员一拥而上:"想我们破产啊,扁他!#$@~%^#*&……"

某编举起了"不宜观赏"的警示牌:"灯光、摄影、群众演员们都散了吧,笔者留下来招呼外国友人就好了……"■

流星时空



游戏名称 Half-Life: Blue Shift
游戏类型 动作[AC]
制作公司 Gearbox
代理发行 未定
游戏版本 英文
上市时间 2001年6月
期待程度 ★★★★

文/Hapii & 木头　编辑 石子

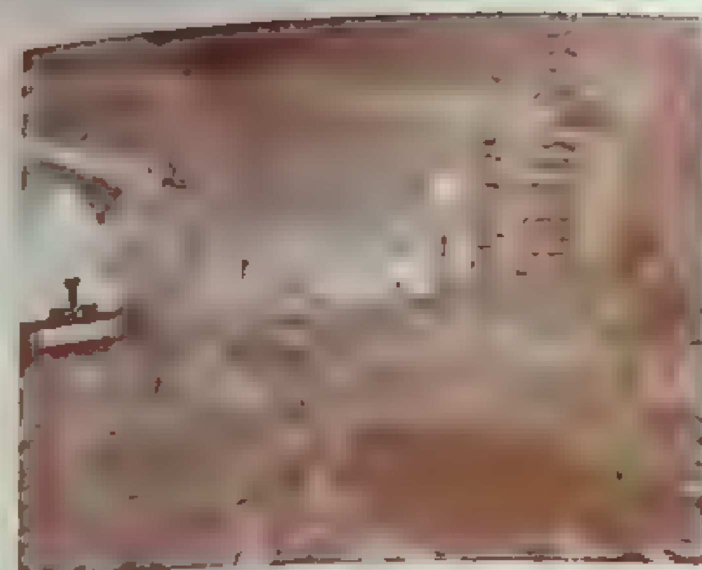
1998年底，由Valve和Sierra合作推出的第一人称射击(FPS)游戏《半条命》(Half-Life)，凭借其史无前例的剧情要素、刺激的动作场面及自由的幻想空间，为沉闷多时的FPS游戏市场带来了丝丝凉爽，并因此而一举成为FPS史上里程碑式的巨作。至今为止，还没有哪部FPS游戏能在剧情方面超越它。在这之后，《半条命》又推出了资料片《半条命：针锋相对》(Half-Life: Opposing Force)，使游戏情节更加完整，但这还不是十全十美的。此次，由Gearbox制作的最新资料片《半条命：蓝色转变》(Half-Life: Blue Shift)有望为游戏的剧情画上一个完美的句号。

《半条命》的故事背景大致如下：黑山研究所是政府设立在沙漠中的一个秘密科研机构，这里曾经进行过一场疯狂的试验——"半衰期试验"。试验过程中，由于严重失误导致了时空扭曲，大量异次元生物从时间的裂缝中汹涌而出，它们四处捕捉人类啖噬他们的头颅、吸食他们的脑髓，并且可以利用任何物质表面迅速攀爬，很快流窜开来。

在前两部作品中，玩家已经分别扮演了死里逃生的科学家和围剿科学家的特种部队士兵，但是游戏中的角色除了这两者之外，还有许多身着蓝色制服、保护工厂安全的警卫，他们曾在一代中协助科学家们逃离黑山研究所。在《蓝色转变》中，玩家扮演的就是一名这样的警卫，他的名字叫巴尼(Barney Calhoun)。此人并非凭空出现的，玩过《半条命》的玩家都曾与他有一面之缘，还记得乘坐轨道车进入黑山研究所时的情景吗？一名手持电筒的警卫正在猛敲研究所的大门，那人就是巴尼。

《蓝色转变》在时间设定上与前代几乎完全一致，发生事故的当天上午，巴尼与往常一样在研究所里上班。事故发生后，他与其他人一样被这场突如其来的灾难惊呆了。由于只是一名警卫，巴尼并不了解事故发生的原因，也不知道未来将会发生什么。因此，他在游戏中的目的与科学家和特种部队大不相同，他所要做的只是履行一名警卫的职责，尽可能地将研究所里的幸存者转移到安全地带。与科学家一样，巴尼最初看到特种兵时还以为是来营救自己的，但士兵们的枪声彻底粉碎了他的幻想。为了生存下去，巴尼勇敢地拿起了枪。在《蓝色转变》中，如果玩家运气好的话，还有可能遇到大名鼎鼎的科学家戈登(Gordan Freeman)，并助他一臂之力，当然，这家伙是用不着过分保护的，因为他的生命力比任何人都顽强。

《半条命：蓝色转变》最初是为SEGA的Dreamcast平台开发的版本，Sierra并没有打算推出该游戏的PC版，这不免令众多PC玩家大为失望。好在，Sierra及时更改了决定，最终放弃了这个日渐势微的游戏平台。现在看来，这个决策是非常明智的，被许多软件厂商所抛弃可能也是Dreamcast寿终正寝的一大原因。由于DC机能上的原因，DC版的《半条命》要比PC版简短许多，因此，Gearbox对本作进行了扩充，增加了一个安全警卫训练教程和几处秘密地点，并重新制作了大约27个任务，游戏画面看上去也比前作更加细腻。但是作为资料片，《蓝色转变》的内容比《半条命》要短，游戏长度只有原作的三分之一。

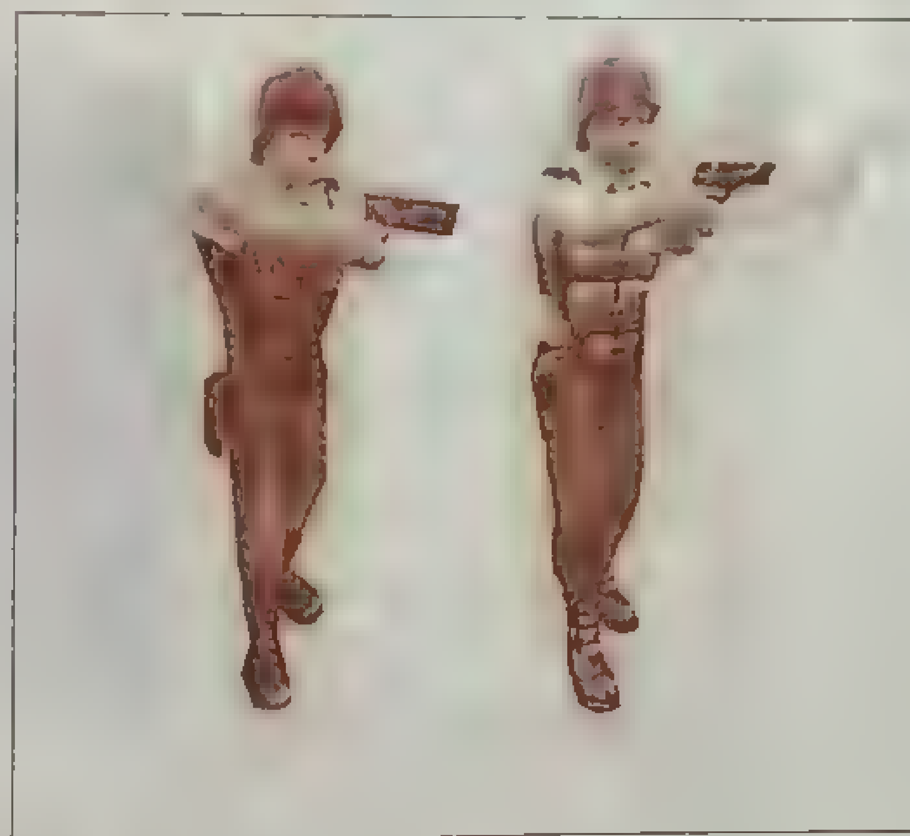






游戏的剧情没有脱离《半条命》的总体结构，所以玩过《半条命》的玩家对故事的来龙去脉会非常熟悉（可惜可怜的巴尼并不知情）。比较三种不同角色的经历，玩家将从曲折离奇的剧情中获取更多的乐趣。《蓝色转变》在剧情上的细腻描述，得到了业界的肯定和赞许，作为《半条命》的一个独立版本资料片是名至实归的。

除了新的剧情、任务、游戏结构之外，制作组对原先的《半条命》引擎同样做了很大的改进。游戏中所有的3D模型都优于《半条命》，人物形象看起来更加细致逼真（如图，左边是原作中的警卫，右边是《蓝色转变》中的警卫，相比之下，的确精细了不少）。新游戏支持《半条命》的原始版本，在安装时系统会自动将老版本升级，根据Sierra的发行计划，一套图形引擎扩展包将会随新游戏一同发售，它的作用主要是用来升级《半条命》(包括《针锋相对》)的图形引擎，将游戏中的角色和武器装备转变成《蓝色转变》中的模样。



作为一名警卫，玩家在游戏中不仅要保证自己的安全，更要想方设法确保科学家的安全，这要比做一名孤胆英雄难多了，因为这些手无缚鸡之力的科学家的防御力实在太差了，稍不留意就会挂掉，要是他们都象戈登那样强就好了。游戏的互动性很强，NPC会随着剧情的发展或场景的改变自行判断该做什么，科学家们会象一代中支持戈登那样支持你，并会在某些关卡中密切配合你的行动（有时候必须有他们配合才能通关）。也许你会在白天错失很多瞒天过海、神不知鬼不觉通过敌人封锁区的良机，但是不用担心，到了晚间会有同样多的甚至更好的机会等着你。游戏中，玩家会得到许多新式武器装备和控制一些有趣的机器设备，只有善加运用它们才能保全自己的性命。

《蓝色转变》是Sierra迄今为止唯一一款清楚地宣布了上市日期的"半条命"系列产品（当然也不排除跳票的可能性），Sierra希望这款新的资料片能成为《半条命II》的前奏曲，因为目前Valve正着手进行着《半条命II》的开发工作，但是何时问世还是个未知数。值得一提的是，游戏将捆绑《半条命：针锋相对》一同发行（免费赠送，不要白不要啊！笑~），这主要是为了解决北美地区玩家因版权原因而始终买不到该资料片的问题。好了，现在轮到你穿上防弹背心、拿起武器履行你的职责时候了，祝你好运！^-^ ■







游戏名称·Anarchy Online
游戏类型·网络角色扮演[RP]
制作公司 Funcom
国内代理 未定
语言版本·英文
上市日期 2001年6月
期待程度·★★★★☆

文/疯狂玫瑰　编辑/石子

1993年步入游戏制作业的挪威老牌游戏公司Funcom，目前正在开发一款传说中最强的网络游戏——《混乱》(Anarchy Online)。继著名的网络游戏《网络创世纪》(Ultima Online)之后，本作可以称为第二代线上RPG的领袖。它曾在去年的E3大展中，更是一举夺得了在线游戏的头奖。《混乱》解决了许多在线RPG的通病，包括实力不平衡的玩家之间的战斗、某些服务器在线人数爆满导致Down机、某些地方过于宁静导致无聊等问题。

游戏的故事背景设定在28000年后的未来，一个名为RubiKa的行星上出现了一种特殊元素，它是分子机械设备中必不可少的物质。于是，跨星系殖民集团Omni－Tek很快占领了这个行星，他们将星球上的一部分土地改造成为适合人类居住的殖民地，并在上面修建了城市100年后，Omni－Tek管辖下的城市，拥有着高贵的人类文明和发达的科技水平，但在星球的其他地方，却因环境恶劣、人口泛滥等原因，形成了地下反抗组织……进入游戏，玩家将选择加入Omni－Tek一方，或者抵抗垄断的反叛者方，或者只做一名四海为家的浪子，在不同的地区展开冒险。游戏中不同区域的设计都恰到好处，如果玩家诞生在Omni－Tek管辖的城市里，你将看到林立的摩天大楼、五光十色的广告牌和宽阔的街道，但却冷气袭人的都市



游戏中设定了4个人类种族，分别是丰满的Solitus、动作迅捷且行踪鬼祟的Opifex、智商超高的Nanomage和浑身兽性的Atrox。选择了种族之后，每个种族还将提供大约20种脸谱供你挑选。每个脸谱都拥有不同的发型和肤色，且根据脸谱、身高、发型和性别（除了Atrox族是不分男女的发型和衣着外，其他种族都有性别区分）差异，你将很容易地创造出有个性的人物。

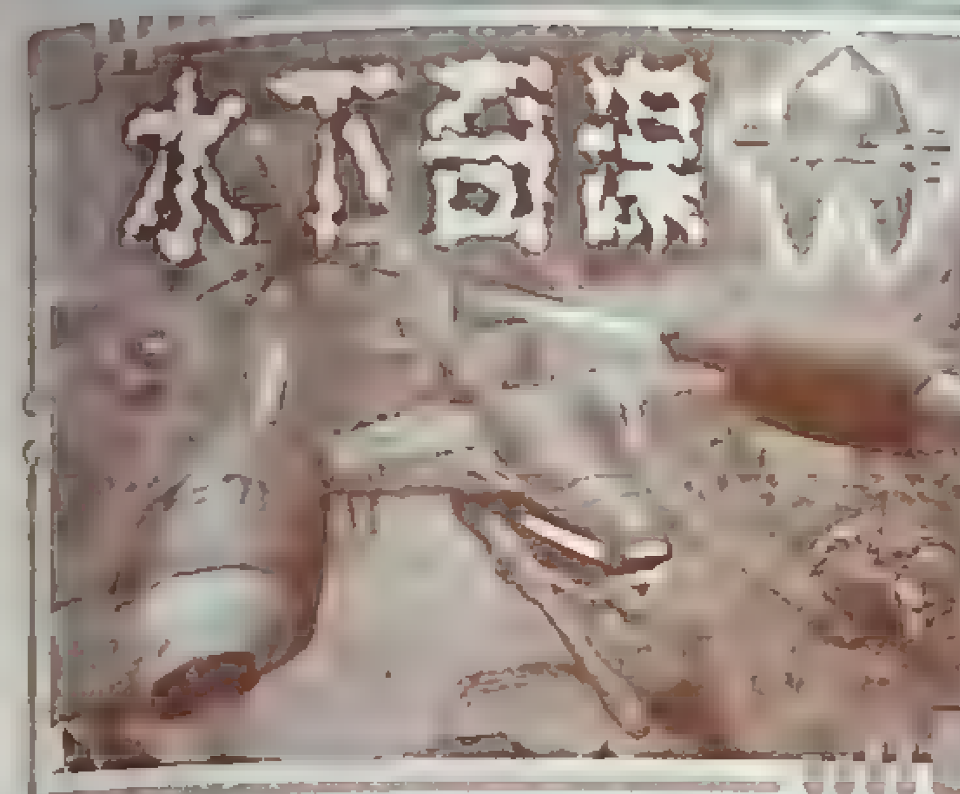


选择了种族和外貌之后，还要进一步选择人物的职业等级。在游戏中有12种通用职业，包括冒险家、经纪人、政府官员、医生、工程师、艺术家、隐者、士兵以及商人，每种职业都有自己独特的能力或魔法咒语

在一个开放的游戏中，人物有可能受到各方面的攻击，唯一的自保方法就是在战斗中积累经验值，努力升级。《混乱》的战斗系统采用即时的回合制形式，你可以选择使用标准攻击或者指定具有一定破坏力的全自动攻击。当你因为畏惧而犹豫不决时，还可以召唤宠物上前攻击。

玩过《UO》和《石器时代》的玩家，应该对游戏中战斗以外的东西都记忆犹新。基于一种生活的理念，《混乱》也力求为玩家营造一个真实的世界，除了四处寻找怪物战斗升级外，游戏中更重要的部分在于完成各种各样的任务。你选择的角色可以在最先出生的城市接受任务，完成后会得到额外的金钱和经验值。有些任务还包括很多必须完成的支线任务。在游戏中可以购买各种款式的服装，使你的角色看上去是那么的有个性——一个巨大而笨重的Atrox穿着粉红色的T恤和GO－GO的靴子，自然会引起很高的回头率啦，尤其是当他跳劲舞的时候(笑～)。

可以说，所有的设计都很漂亮，这使《混乱》看起来像是一款非常有前途的在线RPG。游戏目前已经通过内部测试，按计划将于今年夏季问世，也许，它的出现将会使本已经大乱的在线游戏市场更加骚动不安了(笑～)。■



游戏名称 AquaNox
游戏类型 动作[AC]
制作公司 Massive Development
国内代理 未定
语言版本·英文
上市日期 2001年第三季度
期待程度 ★★★★

文/木头　编辑/石子

Massive是一家德国游戏公司，他们的《水下奇谋》有望成为最早对GeFORCE3提供支持的游戏之一。在Massive看来GeFORCE3是一件了不起的游戏开发工具，利用这套工具可以充分展示自己高超的设计才能，将玩家带入一个全新的、独一无二的游戏世界，真正享受高技术带来的无穷乐趣。在《水下奇谋》中，采用各种先进的3D技术刻画的海底世界，可以与现实相媲美。在神奇的海底世界里，玩家有机会见到各种奇形怪状的海洋生物，如果你愿意，还可以抓上几个带回去观赏。由于这里的生存环境与陆地大相径庭，这是一个无声的世界，光线的散射加上地球引力、海水浮力和压力的综合作用，使这里看起来诡异莫测，仿佛外星世界一般。如此复杂的环境，当然需要一个功能强大的引擎来支持。

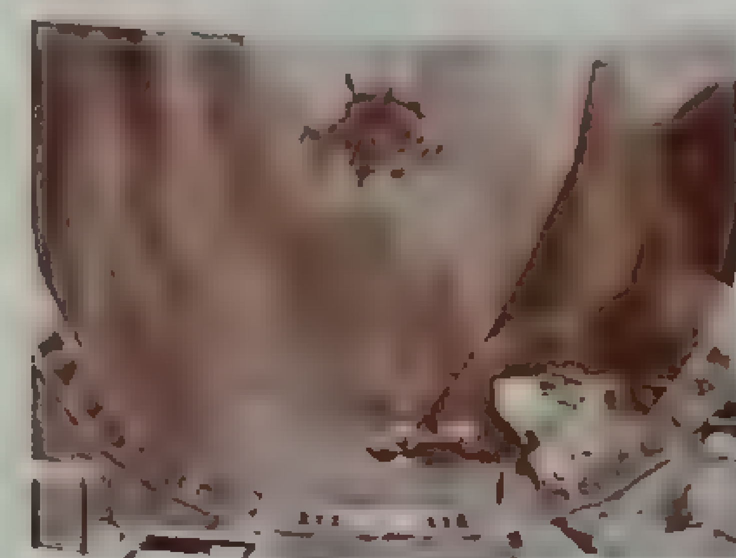
《水下奇谋》采用了Massive最新开发的3D引擎Krass，它包括矢量引擎系统、实时物理模型系统、经过优化的运动平衡模块和骨骼柔润系统等等。与常见的3D引擎不同，Krass引擎属于大范围的3D引擎，最大可以覆盖8000平方公里的区域。不仅如此，游戏中出现的物体也由上千个多边形组成，最多可达5000个以上。

《水下奇谋》的故事情节非常简单有趣：2666年，人类经历了核战的洗礼，陆地变得极其危险而无法居住，人类回到了孕育生命的摇篮——大海之中，希望找到一块和平安逸的栖身之所。没想到祸不单行，一个称为“Bronts”的生物机器人种族向人类发起了进攻。战争创伤尚未愈合的人类，再次陷入水深火热之中。由于核战的影响，人类原有的国家体系被彻底打破，人们根据自身的种族、语言、行业性质的不同自发组成了一个个大小不一的团体或派系。游戏主角Emerald Flint便是来自这样一个派系，名为“龙卷风地带”(Tornado Zone)。为了寻找远古神秘力量“爬行者”(Crawlers)的下落，Flint与他的4位密友一起踏上旅途。而此时大西洋联盟本部Neopolis发生了军事叛乱，军人接管了政权，并修建了军事基地“Brainfire”，研制和开发各种高尖端的武器系统。在一次失败的军事实验后，大灾难发生了：海啸席卷了整个水下世界，沉睡在海底数千万年的怪物们被唤醒了，来自远古的神秘派系“爬行者”成为了怪物们的帮凶。出于对“爬行者”的崇拜，Flint的战友们纷纷离开他，加入到邪恶同盟中。面对外域的入侵、人类的灾难、战友的背叛，Flint应该如何抉择呢？这一切都掌握在玩家的手中。

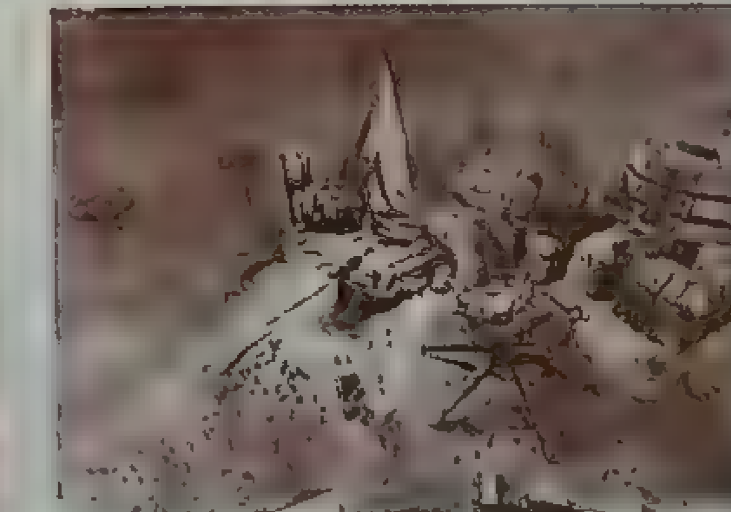
目前为止，Massive共披露了3位游戏角色，除了Flint外，还有Charlotte Gillmore，人类水下研究中心Machina科学院的领导人以及Flint的亲密战友，同样来自龙卷风地带的自由杀手El Topo。

人类在水下的生活与陆地不同，没有辅助工具是寸步难行的。游戏为玩家提供了9种不同的水下移动设备，它们各具特点，玩家必须经过一段时间的训练才能熟练驾御它们。《水下奇谋》的单人模式共有30个不同难度的任务，其中有些任务需要玩家通过某些危险海域，这里隐藏着巨大的海底怪物，它们的体积往往比玩家的潜艇大出好几倍，并且大多是打不死的，玩家只有依靠娴熟的驾驶技术避开它们的攻击。好在，这样的家伙数量不多，在游戏提供的40余种海底怪物中，绝大多数都是可以被消灭的。《水下奇谋》的多人模式没有什么特别之处，支持最常见的游戏模式，如死亡竞赛、夺旗模式等。

除了PC平台之外，《水下奇谋》还将推出Xbox版本，因为Massive相信，只有上述两种平台才能提供游戏所需要的硬件支持，其中PC版本预计在今年秋季上市，Xbox版本的上市日期还没有最终确定下来。■









游戏名称 Hidden & Dangerous 2
游戏类型 动作[AC]
制作公司 Illusion Softworks
国内代理 未定
语言版本 英文
上市时间 2001年第四季度
期待程度 ★★★★

文/木头　编辑/石子

1999年，在策略游戏《盟军敢死队：深入敌后》(Commandos: Behind Enemy Lines)上市几个月之后，捷克的游戏制作公司Illusion推出了他们的首部作品《危机最前线》(Hidden & Dangerous)。由于当时军事模拟游戏市场基本上还是一片



空白，这为《危机最前线》获得成功创造了良机，尽管游戏还有不少瑕疵和BUG。一年之后，Illusion又推出了《危机最前线》的资料片《恶魔之桥》(Devil's Bridge)，但在这之后就没了动静，因为他们的精力已经全部转移到另一部3D冒险游戏《黑手党：失落天堂的城市》(Mafia: City of Lost Heaven)的制作上去了。目前，《黑手党》已基本制作完成，因此，《危机最前线II》又再次成为Illusion下一步工作的重点。

《危机最前线II》将使用较一代更加强劲的Insane2引擎，它最大的改进在于画面的细致程度和游戏的真实性上。人物的面容、身上的制服和使用的武器以及周围的环境都比过去精细了许多，再也找不到难看的贴图痕迹。另外还添加了最新的3D效果，如即时渲染、真实人体骨骼运动与目标及景物的融合功能等。游戏中所有角色的动作都是实时捕捉的，看起来自然而流畅。为了做到这一点，Illusion专门聘请了几个反恐怖专家和职业演员来从事拍摄工作。

与前作一样，《危机最前线II》的故事背景依然设定在二战时期。游戏中的任务都是根据英国特别行动队(Special Operation Units)在1940年到1945年执行的真实任务改编的，任务的地点包括缅甸、非洲沙漠和北欧地区，玩家在游戏中扮演的是特别行动队高级指挥官Gary Bristol。作为领导，玩家在完成这些任务时也是不能"挂掉"的，一旦牺牲，游戏也将结束。

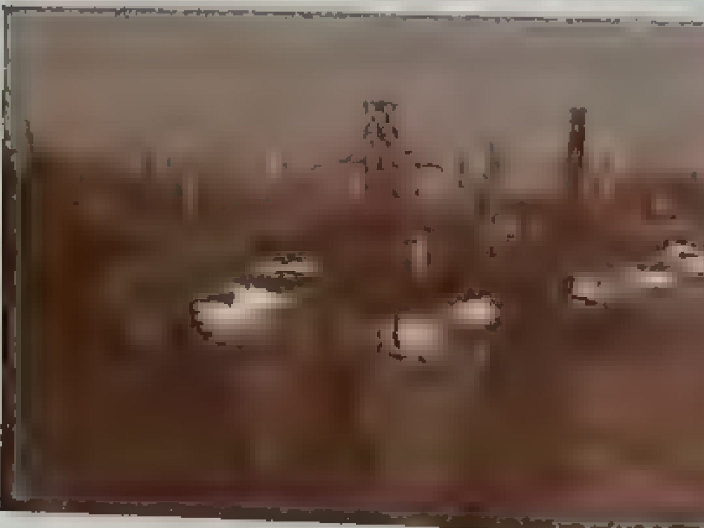
游戏中，玩家所率领的行动小分队人数是不确定的，[illegible]根据所选择的游戏[illegible]和[illegible]任务[illegible]。一般情况下，玩家[illegible]有1～2个[illegible]，甚至有某些任务必须独自完成。除了率领小分队外，玩家在执行任务时还可以随时呼叫盟军增援，这些盟军战士与小分队一样，都将接受玩家的领导。小分队成员都是一帮非常有"个性"的家伙(拥有RPG特性，如速度、耐力、力量和特殊技能等等，需要根据任务特点进行选择)，可以在战斗中增长经验和技能；相反，盟军士兵则更象是[illegible]，他们的安危并没有玩家自己和小分队成员那么重要。

《危机最前线II》是一款强调战术运用的游戏，与《盟军敢死队》有些相似，队员之间的配合极为重要。由于游戏视角需要经常切换，战场地图格外有用，一代中，玩家观察战场形势需要切换屏幕，这

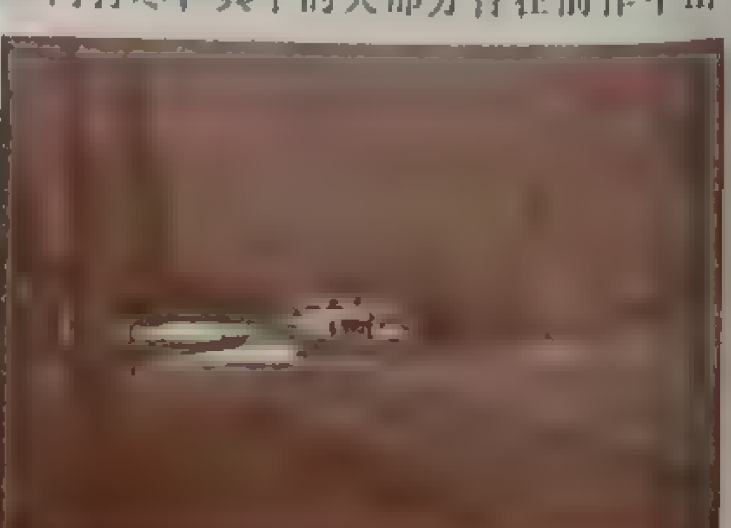


非常不便，尤其是在激烈的战斗中。《危机最前线II》对此作了改进，只要玩家需要，一个大约占1/3屏幕的半透明战场地图随时可以弹出，为玩家实现自己的战术计划带来了便利。游戏还提供了许多容易驾驶的交通工具，如飞机、快艇、军用吉普车等等，以提高玩家的行动力。

《危机最前线II》拥有一个庞大的武器库，几乎将二战中出现过的武器装备一网打尽，其中的大部分曾在前作中出









现过，如Bazooka、Stens、MP44等，新增的武器包括：火焰喷射器，尽管在当时还相当原始，但足以让玩家感到兴奋；轻型迫击炮和88毫米的高射炮，除了射击高空目标外，还可以作为火箭发射器使用；雷明顿步枪，是一种非常原始的霰弹枪；捷克生产的ZK38轻机枪是德军的普遍装备；Delisle卡宾枪，是经过改进的李·埃菲尔德式步枪，使用的是.45的步枪子弹，它通常装有消音装置和瞄准仪，可以作为狙击步枪使用，但是它的射程比较短，这在一定程度上影响了它的使用范围。

为了使战争看上去更加真实，Illusion创建了一套弹道模型系统，这也是游戏的卖点之一。在这套弹道模型系统作用下，子弹飞行的轨迹不再是直线，而是一条在重力和空气阻力作用下的曲线。由于《危机最前线II》采用的是第三人称视角，这种设定会给玩家的瞄准带来大麻烦，尤其是射程较远时，射击偏移量也有很高的要求。

《危机最前线II》共分成9大战役23个任务，任务地点分布在世界各地，让玩家在执行任务的同时领略各种异域风光。游戏在控制方式上较前作有了很大改进，其中最引人注目的是增加了动作按纽，可以让队员们完成一些高难度的任务。例如：率领小分队向一处院落靠近时，按下动作按纽，队员们就会立刻翻墙而过，而不是在围墙附近傻站着等候命令。不仅如此，如果掌握好按动时机的话，队员们的动作也将更加灵活和协调。

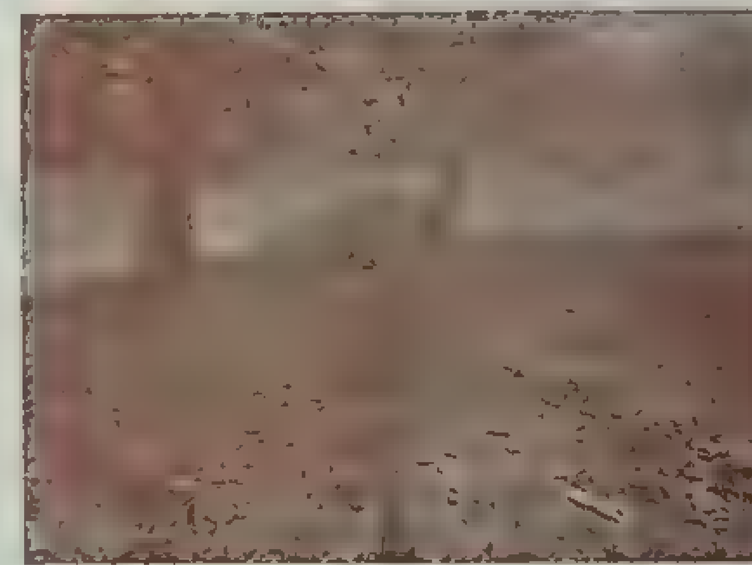
与前作相比，《危机最前线II》的人工智能(AI)系统有了非常明显的改进，敌人变得比以前更聪明了，他们会对周围的声响作出反应，会根据形势决定是否需要察看；当玩家向掩体里的敌人射击时，他们会开枪还击，而不是傻乎乎地从掩体里冲出来让你瞄得更准。他们还精通各种移动方式，如蹲行、匍匐潜行和滚翻等，懂得从后面包抄，而不是一味地正面硬冲，总之，他们将是玩家遇到的最难缠的对手。不仅如此，当玩家在向队员下达一系列作战命令(如前进、警戒、攻击、撤退等)之后，队员们会选择最有利于作战的执行方式。

《危机最前线II》提供了8种不同的多人游戏模式，其中包括经典的死亡竞赛、团队竞赛、最后幸存者等等。游戏的多人模式共有28张地图，包括5张专用地图和所有单人模式地图，游戏最多可以支持20名玩家连线作战，另外，制作组还设想推出由多人完成的剧情任务。

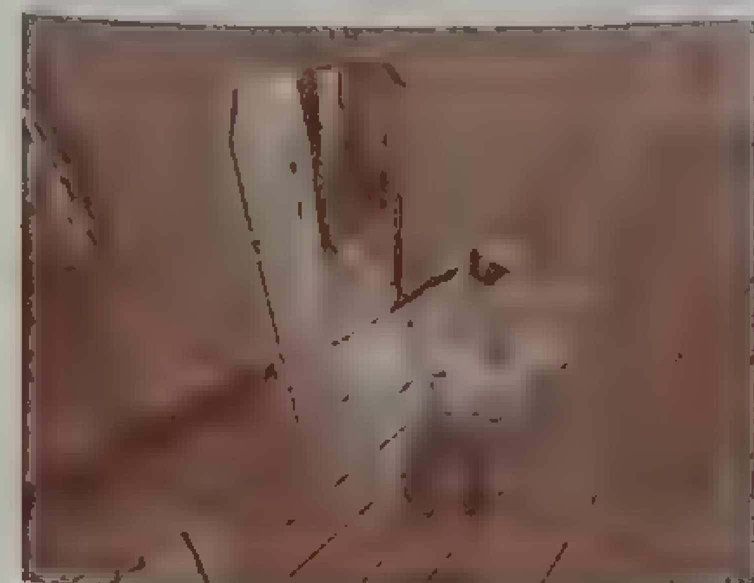
根据Illusion目前的开发进度，游戏估计要到年底才有可能上市，在这期间，我们只能期待Bohemia开发的同类军事模拟游戏《闪点行动》(Operation Flashpoint)了，如果《闪点行动》表现出色的话，可能会对《隐藏与危险II》将来的上市形成某种压力。■















游戏名称 Robin Hood
Defender of the Crown
游戏类型 即时策略[RTS]
制作公司 Cinemaware
国内代理 未定
语言版本 英文
上市时间 2001年底
期待程度 ★★★★

文/Hapiii 编辑/石子

Cinemaware是 个老牌游戏制作公司，早在80年代中后期，他们就为C64和Amiga开发了诸如《电视实况足球》(TV Sports Football)、《飞行勋章》(Wings)、《旭日之君》(Lords of the Rising Sun)等优秀的游戏作品。在他们所开发的游戏中，最著名的就是策略游戏《王冠的守护者》(Defender of the Crown)了。玩家在其中扮演一个撒克逊人统治者抗击诺曼底人入侵英国。游戏提供了许多有趣的内容，如允许玩家进行攻城战、参与君王马术锦标赛、剑术大赛、拯救被绑架的美少女等等。

岁月流逝，很快10年过去了，进行了多次改组的Cinemaware，终于决定重整旗鼓，而帮助公司恢复以前光辉的，正是这款由他们制作的最成功的游戏《王冠的守护者》。只不过，这回游戏的主角换成了欧美家喻户晓的古代侠盗——罗宾汉。

《罗宾汉：王冠的守护者》的剧情是



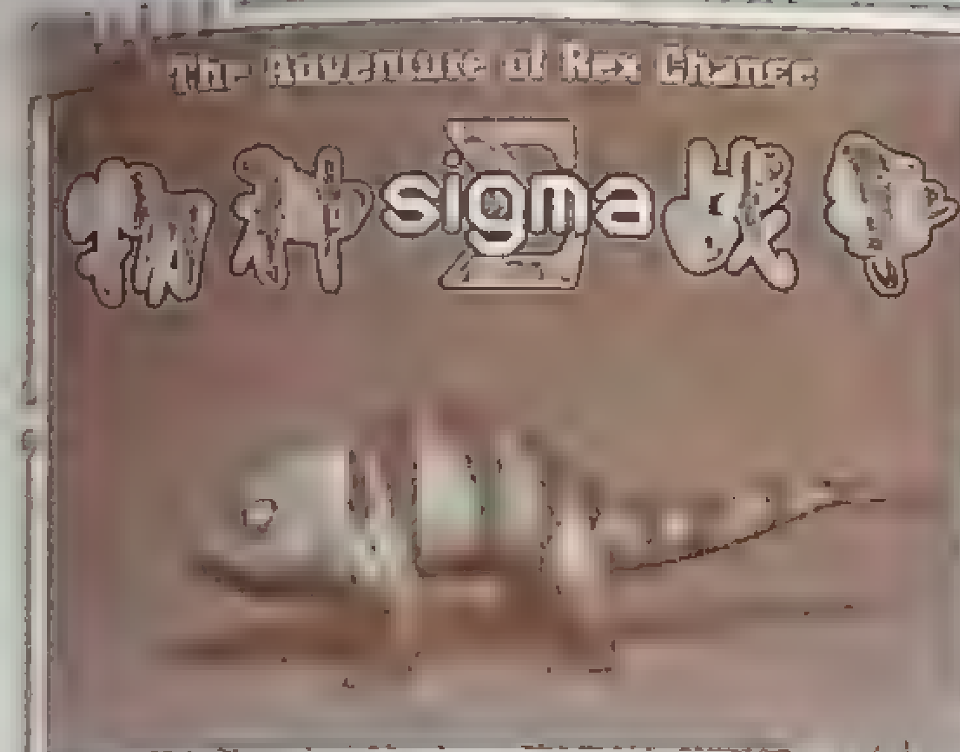


完全虚构的，大意是理查德王遭到绑架，年轻的约翰王子暂时继承了王位。他解散了忠于理查德王的议会，用自己的议会取而代之。玩家扮演的罗宾汉有4个总线任务，其中之一必须完成，另外三个则可以选择完成。这个必须完成的任务，就是将约翰王子赶下王座，而另外三个任务则是从约翰王子的地牢中解救梅德·马里恩、救赎理查德王以及重新统一英格兰。游戏中，会出现许多与罗宾汉传说有关的知名人物，包括一些特殊支持者，如塔克修道士、威尔斯卡利特。支持者不会直接参与完成任务，但是会告诉你许多军队管理知识，并且指出你哪些事做对了，那些又做错了。如果你总是拒绝支持者的帮助，他们会感到失望，出现的几率就会减少，直到最后彻底销声匿迹。

游戏视角是3D俯视模式，很象PS2游戏《决战》(Kessen)，任何一方都可以发布两翼包抄、前后夹击等战术命令。战斗方式是基于数据统计的，这意味着你不能控制单个作战单位，就仿佛真正的将军指挥大批军队进攻那样。战争场面是即时进行的，与现实无异，在发布命令的间歇游戏并不会停下来等你。玩家可以在游戏中使用数种战术，如在有投石器辅助进攻的情况下，可以选择"袭击"战术，然后举起许多大石块投向敌人

旦开始攻城模式，你将直接面对敌人的顽强防守。《罗宾汉：王冠的守护者》提供了多种攻城战术来削弱敌人的防御部队，如摧毁警戒塔、推倒城墙使部队迅速进入城堡内部、向城堡内投掷火球、放出得病的牛群感染敌人的牧场等等。敌人的弓箭手是最难对付的；他们没有任何优势，除了居高临下远距离攻击之外，你能做的，只有使用投石器去摧毁他们，尽量减少伤亡损失。虽然你会为了攻下一个城堡而付出惨重的代价，但是这一切都是值得的，因为付出的牺牲越多，就意味着将得到的回报越大。胜利后，除了能够得到敌人的城堡外，还将获得城堡领主所拥有的领土以及他的部分财产，一部分敌人的军队也会归顺于你。

目前，《罗宾汉：王冠的守护者》的单人游戏部分已经设计完成，多人游戏模式还没有最后确定，但是制作组保证，多人游戏绝不是单纯地沿用单人游戏地图，而是另一种游戏体验。毫无疑问，制作组的全部注意力都集中在单人游戏上了，只要他们在单人游戏上的设想都能实现，就已经对得起原来的经典游戏了。■



游戏名称 Sigma The Adventure of Rex Chance
游戏类型 即时策略[RTS]
制作公司 Relic
国内代理 未定
语言版本 英文
上市日期 2001年第三季度年
期待程度 ★★★★☆

文/徐罡 编辑/石子

你想知道在地球漫长的生物演化中，在更久远的原始洪荒之中，到底发生过什么吗？你想试着改写地球的进化史，或者是人类的遗传方式吗？你想亲身体验上帝制造万物的快感吗？如果你有这些疯狂的想法，那就一定不能错过《物种战争》这款"基因突变"的游戏。

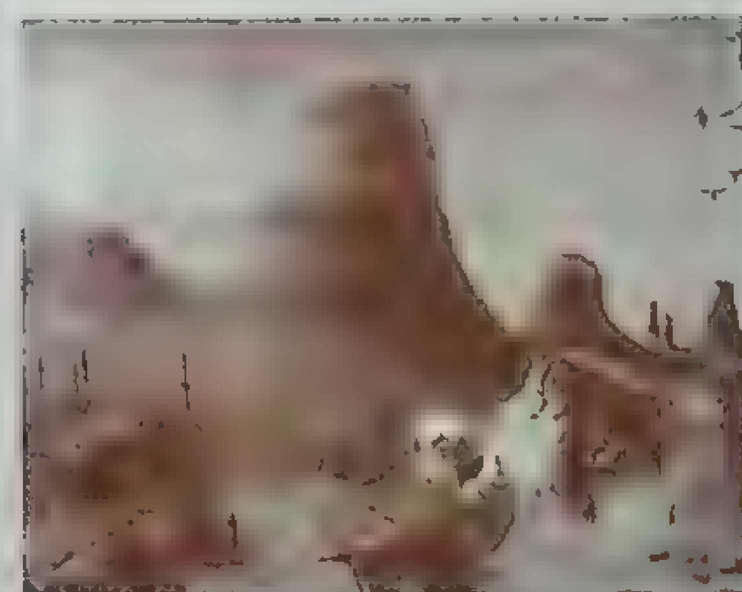
由Relic(《家园》的制作组)开发的《物种战争》，一开始就把玩家——第一次世界大战的英雄Rex——从飞机上扔到了南太平洋群岛上，执行搜索科学家Lucy的任务。Verdes群岛是一个特殊的实验基地，这里的居民很快会告诉玩家Lucy只是一个幌子，它的背后另有一个科学狂人Julius。为了搞清楚究竟，Rex成了Julius的助手，加入了他的宏伟实验计划里，为他统帅他的"宠物"们。可惜他低估了Rex的能力，一个正常人怎可能心甘情愿地做奴仆?!于是，颠覆Julius的计划开始了。不过，既然是在特殊的环境里，我们的英雄不得不遵循那里的特殊法则，虽然那是Julius制定的。

游戏的基本原则是从多达60种的常见动物里任意结合两种，创造出无数的新物种，算一算，数量将超过40亿！游戏中，生物进化规律变得混乱而离奇，不但这些动物在你的完全掌握中，就连世界的演变也不过是一念之间的事情罢了。最基本的种群有：鳄鱼、蜥蜴、眼镜蛇、鲨鱼、鲸鱼、龙虾、河马、犀牛、猩猩、骆驼、长颈鹿、斑马、猎豹和狼……一旦从实验室里取得了它们中的几种，你就可以用简单的工具将它们组合成新的物种。你可以改变它们的体形，调整它们的肌体结构，包括耐力、力量、防御力和速度等等，在实验室里，你也可以为以后的战斗作好预先的设计工作，挑选有特殊优势的物种组成战斗集合体，你甚至可以将4种动物同时整合(设想一下，那些在动画片中才会看到的神奇生物，拥有豹的速度、熊的力量、鹰的视野及骆驼的耐力……简直帅呆了！)。

为了让游戏中的物种组合尽可能达到力量平衡，制作组特别设计了一套遗传系统——"Bubllegum生物学"系统。它确定了所见即所得原则，当你第一眼看到杂交后的生物时，便可从它们的外观上大致了解它们的能力。当马长出了翅膀，便拥有了飞行能力；若是它长着鹰首豹腿，那么广阔的视野和迅捷的速度也将成为它的特点；至于一只有着大鲨鱼脑袋的蟋蟀，当然就是既有鲨鱼的体型优势又有蟋蟀的敏捷啦（太夸张了吧？！）。



《物种战争》发生在16个岛屿上，每座岛上都有极地、沙漠、雨林和草原等多种生态环境，以及独特的动植物种群。与《黑与白》(Black & White)类似，你可以放大和缩小岛屿的比例，从而获得有关各岛屿的信息或了解它的全貌。在各个小岛上的居民都有原始的图腾崇拜，你可以试着"制造"出他们崇拜的动物，并



从他们手中交换稀有的物种。游戏中的动物由大约1万个多边形构成，逼真平滑的体态及动作，配以华丽的环境背景，营造出一个令人神往的游戏世界。

与传统RTS游戏相比，《物种战争》的近距离视角表明了它的侧重点是放在动作和战术应用上的。当然，游戏仍然保留了一些基本RTS要素，如资源管理。《物种战争》中的资源是动力和食物，它们是"嫁接"新物种的必要条件，前者可以再生，后者则必须采集。游戏支持多人联机模式，而且可能不限制玩家数量（至少支持8人连线）。可以说，在沉寂了一段时间的RTS游戏中，《物种战争》将成为人们注目的又一焦点，希望它另类的一面能够使RTS市场重新焕发出活力来。■



游戏名称：Microsoft Flight Simulator 2002
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：Microsoft
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：2001年[illegible]
期待程度：★★★★

文/今心　编辑/石子

在众多飞行模拟游戏中，微软公司的“模拟飞行”系列始终独树一帜。包罗万象的飞机种类，以及极度真实的操作界面，受到了“飞行模拟”迷的普遍欢迎，《微软模拟飞行2000》更一举荣获了“最佳飞行模拟游戏”的称号。如今，微软公司再接再厉，计划在今年秋季推出该系列的最新作《微软模拟飞行2002》。



玩过“微软模拟飞行”系列游戏的玩家都知道，该系列一向都以模拟民用飞机的飞行过程为主，其最大的特色是采用了即时互动的“塔台控制”(Air Traffic Control，ATC)，真实、精确地模拟出完整的空中交通管制系统。当玩家驾驶的飞机需要依次完成滑行、起飞、着陆等飞行动作时，必须听候ATC的指挥，就象一名真正的机长那样，通过不断改变飞行动作来确保安全和提高飞行技艺。同时，玩家的每次飞行都会被详细纪录下来，作为评判玩家飞行技术高低的依据。与前代相比，《微软模拟飞行2002》中依然保留了ATC的设置。新游戏中，玩家将有机会驾驶全新的机种，如波音747-400、水陆两用的Cessna Caravan以及最受欢迎的教练飞机Cessna 172S“天鹰”等等。

除了体验真实的操作感外，欣赏精美的游戏画面也是《微软模拟飞行2002》中的一大乐事。当你驾驶飞机平稳飞行在既定航线中时，不妨把精力投入在[illegible]风光上，由微软独创的“AutoGen”引擎编程技术，将在玩家低空飞过城市或树林、草坪时，自动在画面中增加建筑物、植被等3D物体。各种天气特效，如闪电、雷雨等效果，真实而炫目。全新的AI系统也将自动制造出各种各样的空中交通网，在一条固定航线中，会出现许多不同型号的飞机，与玩家并肩翱翔。你甚至可以打开飞机上的通讯装置，与对方聊上几句。再加上造型细致、富有真实感的现代飞机，可以说，新一代游戏的画面质量比前作更上了一层楼。

多人游戏模式一向是飞行模拟游戏不可或缺的重要环节，“微软模拟飞行”系列更是从不会少了这一环的，《微软模拟飞行2002》中，玩家同样可以通过LAN、拨号等多种方式进行网上对战。不过，游戏还添加了一项新元素，令游戏的多人模式跟以往有所不同。这就是“导航站”(Instructor's Station，防止飞机偏行的地面雷达站)，一个特别的操作界面，通过它玩家可以观察联合机群中其它8位机师的行动，并下达各种正确的指令。此外，“导航站”中的指挥者也可以搞些恶作剧，比如让晴朗的天空刹那间阴云密布，或是让其他飞机的引擎失灵等等令人绝望的“悲剧”。

《微软模拟飞行2002》还附带了飞机的设计工具，以满足那些“飞行爱好者”的个人创作欲望。目前，微软公司的制作人员正在加紧对游戏进行后期测试和改进，力争将最完美的作品奉献给全世界的“飞行模拟”迷。■









游戏名称：Ghost Temple
游戏类型：冒险[AD]
制作公司：娱动工厂
国内代理：娱动工厂
语言版本：简体中文
上市日期：未定
期待程度：★★★★

文/小兰　编辑/石子

出门时看看街上来来往往的人群，恐怕大家都感觉到了一件事，夏天到了。似乎每个夏天都会有些异常刺激的游戏诞生，例如去年夏天的《生化危机Ⅲ》(中文版因为汉化被耽误了，实际英文和日文PC版《生化3》早在去年8月就已上市了)，以及今年夏天的这款由北京娱动工厂制作的动作冒险游戏《神怪聊斋·鬼寺》。

想必大家对《聊斋》的故事并不陌生，因为其中的很多段落都曾被搬上银幕，比较有名的就是港版《倩女幽魂》系列了。而《神怪聊斋·鬼寺》的剧情正是关于聂小倩的故事，主角燕赤侠为了解救聂小倩的亡灵，只身闯入充满危险的鬼寺，并在玩家的帮助下，历尽磨难终得凯旋。



《鬼寺》采用2D的CG背景和即时演算的3D人物相结合的手法，描绘出一个极其诡异的聊斋世界。阴暗而杂乱的寺院和令人毛骨悚然的乱坟堆，满是青苔的石板路以及东倒西歪字迹潦草而清晰的碑林，再加上可以饱览一切的第三人称视角，无不令人深刻体会到宁静黑夜背后的恐怖。在游戏中，玩家可以使用各种魔法和拳脚来保护自己，危急关头，可以打出一串超眩的连续技，或扔出一个威力巨大的魔法火球，将敌人打得灰飞烟灭。同时，游戏里也有许多厉害的敌人，僵尸鬼怪一应俱全，而且比之《生化危机》中的僵尸要更有“中国特色”一些，感觉熟悉而不生硬。



一款恐怖游戏除了幽暗诡异的画面之外，营造恐怖氛围的背景音乐也是不可缺少的元素。《神怪聊斋·鬼寺》的背景音乐，是完全中式的弦乐风格，给人以亲切熟悉的感觉，就像儿时在深夜里听长辈们讲一些古老的鬼怪故事。游戏的音效，也做得十分细致，当你在寺院里走动时，可以隐约听到夜莺的啼叫和鬼怪的哀号，令人不寒而栗。

从整体来看，《鬼寺》在恐怖气氛的烘托方式上有些《生化危机》的影子，两者同样是在2D场景上下功夫，尽量为玩家带来一个直观的恐怖环境。此外，游戏还吸取了一些知名游戏的设计理念，如欧美恐怖游戏大作《女巫布莱尔》的歌德式悬疑剧情设计；以及动作游戏《奥妮》中新颖的“连续格斗技”的战斗方式等等。虽然这多少给人以舶来品的感觉，但是学习和吸收别人的长处，总比闭门造车要好得多了。从令人生畏的剧情到凄凉阴森的音乐，相信《神怪聊斋·鬼寺》将会带给玩家前所未有的游戏感受。

现在，国内玩家口中正流传着“国产游戏多数是垃圾”的言语，但是笔者希望大家不要轻易地把《神怪聊斋·鬼寺》归为垃圾一类。为了保证游戏的质量，娱动工厂特地招入了制作《烈火文明》的瞬间工作室，他们的制作水平应该是值得信赖的。而且就游戏目前的开发进度来看，制作组也是极为重视质量的，决不会轻易投放市场，让货架上再添加一个垃圾。笔者在参观《神怪聊斋·鬼寺》的制作过程时，正好碰到制作组内部的一个小会，会上集合了全体美工，讨论的问题竟然只是主角在使用魔法时的左脚是应该偏前一点还是偏后一点。总之，真心希望《神怪聊斋·鬼寺》能不负众望，给玩家们带来全新游戏感受的同时，也能改变一下国产游戏留给人们的不佳印象。■

流星时空



游戏类型：[ST]
制作公司：日本工画堂
期待程度 ★★★★

文/SKYman　编辑 石子

喜欢天文的朋友们都知道，想要在夜晚的星空中找到北极星，可以先从天顶偏东北方向的大熊座（北斗七星）的"尾巴"上找起，而标示北极星方位的天璇（Merak）和天枢（Dubhe）——尾巴上的两颗星，便因此被人们称为"指极星"。今年春季，日本PC游戏的老字号——工画堂，推出了一款中世纪幻想风格的策略游戏，名字就叫作《指极星》。提起工画堂，人们首先想到的便是"特勤机甲队"系列，该系列中文



版在国内有着极高的评价。其精致的游戏画面、漂亮的人物形象、帅气的机器人，吸引了众多唯美派的玩家，而严密复杂的战术系统、种类繁多的武器装备更是让无数铁杆军事迷夜不能寐。制作组的实力由此可见一斑，于是，同样出自工画堂之手的新作《指极星》，自然备受玩家关注。

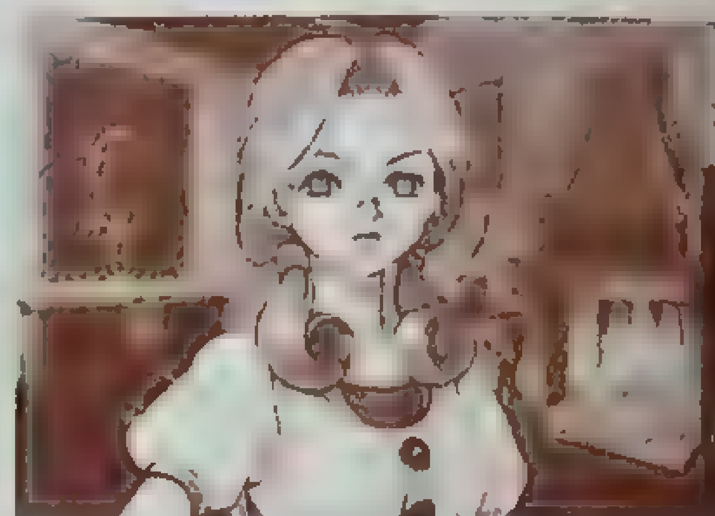
在由两大帝国及一个共和国组成的大陆上，席卷整个大陆的第5次世界大战刚刚结束，百废待兴，各国都处在军事和社会的重建阶段。《指极星》的故事就发生在位于大陆东北部的"ミルヒシュトラーセ"帝国里。建国200年来，帝国的权力一直掌握在特权阶级——贵族的手中，经历了多次无意义的战争之后，国内人心动荡，而当朝皇帝的年老多病更令局势日趋恶化。在东部沿海的萨特里特郡，平民出身的主人公塞雷内，出任了地方保安团副团长之职，辅佐年轻的西利乌斯星宿爵维护家业。星纪1543年春天，发生了西利乌斯的侍女被绑架的事件。帝国教派的一个分支的卜墨教团，凭借强大的财力，在短短数年间就将势力扩展到了萨特里特，由此与地方保安团逐步加深了对立，最终导致了绑架事件的发生。在保安团会议上，虽然对教团幕后的黑手有所担忧，西利乌斯还是做出了"拯救人质"的决定……于是塞雷内和他的同伴们由此踏上了前途未卜的征程。

与工画堂的众多策略游戏类似，《指极星》也融入了一些角色扮演成分。游戏共分为38关，由一条故事主线加以连接。战斗前需要进行准备补给，包括部队编制、武器装备、道具分配以及锻炼和升级等工作。与Masaya的《梦幻模拟战》相似，《指极星》也实施佣兵制，需要为每名指挥官配置一定数量的佣兵，不同角色所指挥的兵种也不同，互有所长，需要根据实战情况和兵种特点，灵活加以分配。指挥官可以



装备各种武器道具，从而提升各项能力，但是，过多过重的装备也会降低角色的行动力，因此要合理选择。另外，一些稀有的珍贵道具还需要在战斗中仔细搜索才能得到。战斗前的"训练"是本作一个很有特色的设计，玩家可以通过训练来获得经验，提升等级，有目的的培养角色，将使以后的战斗更为得心应手。

另外，在各种影响战斗效果的要素作用下，战斗的胜利条件会随着时间的推移发生变化。战场上的角色根据地形的高低、面向方向的不同，得到的攻击、防御和反击效果也不同，例如从高处或是从背后攻击敌人，往往能够取得更好的效果。同时，角色之间也会相互影响。每个作战单位由指挥官和佣兵组成，在指挥官周围有一定的指挥结界，佣兵离指挥官越



远，攻击和防御力就会越差。而离敌方角色比较近的单位，"注意力"也会下降，导致能力变弱。因此，合理安排角色的行动顺序、保持相对紧凑的队形，是战斗胜利的关键。战斗结束之后，游戏会给出相应的评价，而根据评价不同玩家获得的酬金也不同。

值得一提的是，为本作配音的声优都是日本动漫界较有名的人物，在她们的倾情演绎下，各位主角更散发出动人的魅力。工画堂的作品向来以画面精美著称，本作优雅画风和细腻柔和的画面色调，配合中世纪的背景设定，更是堪称一流。游戏采用流行的斜上45度视角，三头身人物的动作、表情细致，增添了战斗乐趣。

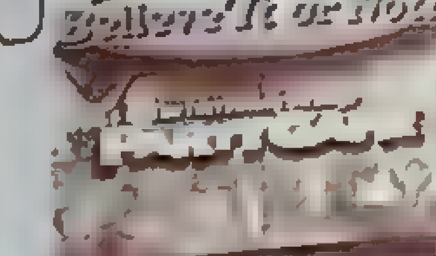
据悉，人人互动公司正在着手进行这款游戏的汉化工作，那宏大的世界观和故事背景，波澜壮阔、感人至深的故事情节，秀逸唯美的人物角色，精美典雅的画面，优美动听的音乐，再加上秉承传统高充实度、充满乐趣的战术，《指极星》值得玩家们期待。■

本月欧美精彩游戏上市预览

June 2001

利普里的智力问答(Ripley's Believe It or Not)

4日



游戏类型：益智

制作发行：Sega

一个全美关注的娱乐问答节目，做成游戏似乎也是大势所趋。其商业运作方式与《谁想成为百万富翁》极其类似，不过是把消费群体从热衷于电视娱乐节目的家庭主妇转移到了远离电视的电脑玩家身上而已。

娱乐休闲指数 ★★★★

二战网络版(World War 2 Online)

5日



制作发行：Cornered Rat/Strategy First

象这样可以分别驾驶飞机、战车、军舰的全方位模拟游戏似乎还不多见，更何况它还是款网络游戏，就更是闻所未闻了。

战争体验指数 ★★★★

比赛规则(Rules of the Game)

10日



游戏类型：益智

制作发行：Wizard Works

同样是智力问答游戏，但相对要更聪明些，出的题目都是关于体育比赛的，正迎合了体育爱好者的口味。

全民健身指数 ★★

火场救援(911 Fire & Rescue)

11日



游戏类型：动作

制作发行：Wizard Works

结合了火警救护等现实生活知识，创造了新型的游戏范畴——实用游戏。套用一句很俗的文化广告语："知识性 趣味性，啰！"

火烧眉毛指数 ★★★

乡村狂飙(Redneck Racing PC)

12日



游戏类型：运动

类似游戏：狂野大赛车

制作发行：Infogrames

野外的赛车游戏越来越多，高品质的场景画面也越来越丰富，全得感谢硬件发展的日新月异，但是游戏内容却大不如前，越来越缺乏新意了。

乡村风光指数 ★★★

经典冒险游戏之走出埃及(Ultimate Adventure Game Pack Egypt/Egypt 2)

15日



制作发行：Dreamcatcher

把十几个老牌RPG集合出售，美其名曰经典回顾，实则是新瓶温老酒，正好符合越来越不景气的游戏公司吃老本的心态。可怜那些80年代的经典游戏，在现今来看早已没有了夕日的辉煌。

怀旧指数 ★★★★★

龙骑士：伯恩传奇(Dragonriders - Chronicles of Pern)

19日



制作发行：Ubi/Redstorm

欧美传统的游戏背景：龙、剑与魔法，不寻常的3D引擎，构成了这个比较另类的冒险游戏。

奇幻指数 ★★★

敌区水域：安泰的崛起(Hostile Waters Antaeus Rising)

19日



游戏类型：策略

类似游戏：战争地带II

制作发行：Rage Software/Interplay

可以说，Rage公司在3D游戏的开发上总能领先一筹，98年问世的《异形追杀令》(Incoming)便是他们的杰作。Rage的目标是制作有代表性的游戏。而在本作中，最大的创新就是结合了即时策略和动作元素，提供给玩家亲自驾驶各种作战单元的机会，享受亲临战场的乐趣。

自由参战指数 ★★★★

本月欧美精彩游戏上市预览

June 2001

半条命：蓝色转变

23日

[illegible] Gearbox [illegible]

[illegible]《半条命》[illegible]

火热期待指数 ★★★★

双重性格

25日

[illegible] Fromsoftware

[illegible]性格的心理游戏，[illegible]心理艺术，而[illegible]艺术的东西很难商业化[illegible]，游戏亦然。

心理悬疑指数 ★★★★

鬼屋魔影Ⅳ噩梦重生 (Alone in the Dark: The New Nightmare)

26日

[illegible] Darkworks / Infogrames

自从3代风靡至今，已经相隔好几个年了，[illegible]提出了恐怖游戏的概念，而在当今恐怖冒险游戏充斥市场的局面下，[illegible]4代如何脱颖而出

极度恐惧指数 ★★★★

混乱 (Anarchy Online)

27日

[illegible] Funcom

游戏名称多少有些无政府主义的倾向，事实上，网络世界本身就是混乱不堪的，网络游戏中更是如此。本作解决了诸多网络RPG的通病，如玩家实力不均衡、恶意PK严重、服务器状况不稳定等等。

制造骚乱指数 ★★★★

暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王 (Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction)

28日

[illegible]暗黑破坏神Ⅱ

[illegible] Blizzard

不用多说什么了，“大菠萝”不出则[illegible]，“大菠萝”一出[illegible]

狂热崇拜指数 ★★★★★

光芒之池 (Pool of Radiance)

29日

[illegible]角色扮演

[illegible] Ubi Soft

制作者宣称这是一个基于“第三版AD&D”的角色扮演游戏，同时这款游戏的名称也在老玩家心中留有光辉的印象，此次以全新引擎制作又屡屡跳票，实在是让期待它的玩家心急如焚。

光辉前程指数 ★★★★

星舰指挥：猎户座海盗 (Starfleet Command Orion Pirates)

30日

[illegible]

工作室 Interplay

《星际迷航之星舰指挥》的资料片，原作本身并不热销，[illegible]一个资料片或许能够制造一个新的市场热点，但是未必会带来利润

死水微澜指数 ★★★

驱逐舰指挥官 (Destroyer Command)

30日

[illegible] Ubi/SSI

SSI制作的游戏战略成分很重，而UBI则注重游戏性。两者结合的产物可能会给人一个惊喜

保家卫国指数 ★★★

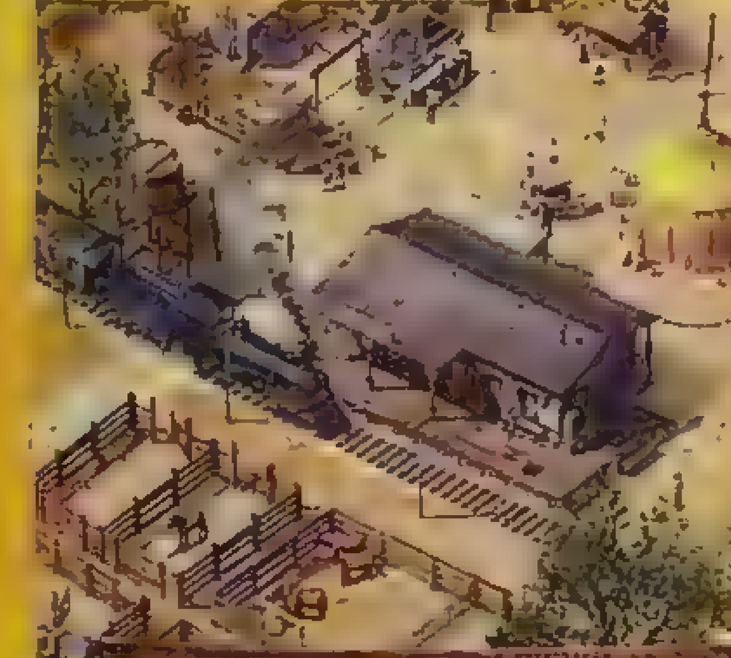


十九世纪西部版的《盟军敢死队》

赏金奇兵：西部通缉令

文/苹果熟了 暮风　编辑/东东

满目荒凉的西部旷野，长长的铁路延伸向远方，一列呼啸的火车沿着它疾驶而来。晃动的车厢里，三名疲惫的押运员无聊地坐着，其中一位独自玩起了抓苍蝇的游戏。突然！一阵纷杂的马蹄声自车外传来，三人脸上现出惊惶的神色。几声枪响，刚才玩苍蝇的那位可怜虫已经倒在血泊之中。一押运员连忙掏出手枪，说时迟，那时快，火车大盗自车顶天窗跃下，飞脚将他踢晕过去。剩下的最后一名押运员吓得面如土色，转眼间，他已被来者扔出了车厢。车厢内的几只钱袋被迅速转移到车外的骑马匪徒身上，顺利得手的大盗跃上同伙牵来的马匹，然后向车厢内扔出一捆已经点燃的雷管。匪徒们在身后冲天的爆炸火光中策马绝尘而去。



电影，正是实时战术游戏(Real Time Tactics)《赏金奇兵 西部通缉令》(Desperados Wanted Dead or Alive)的精彩开场。众所周知，正如“DOOM”之于第一人称射击游戏，“沙丘”之于即时策略游戏一样，《盟军敢死队》是实时战术游戏的开山之作，这种紧张刺激而又颇费脑筋的全新游戏类型很快就为全球玩家所一致认可。但是与“DOOM”和“沙丘”不同的是，实时战术游戏的问世却并未带来众多游戏公司狂热的跟风潮——第一人称射击游戏和即时策略游戏早已是汗牛充栋，而实时战术游戏却总也不见新作出现。个中原因也许很多，但我想此类游戏较高的制作难度肯定是其中之一。面对越来越挑剔的玩家们，敢于冒险的公司毕竟不多。正当大家都在期盼《盟军敢死队Ⅱ》的发售之时，终于有一颗新星《赏金奇兵》抢在日出之前点亮了。这是一款完全模仿《盟军敢死队》架构，但是加入了全新游戏内容的游戏。也许有的玩家对模仿作品不屑一顾，但我以为，敢于对一款成名已久的巨作进行模仿和加工，本身也是很需要胆量和实力的。

“青出于蓝而胜于蓝”

在十九世纪大拓荒时代，左轮枪和绞刑架书写着美国西部的历史。江洋大盗和赏金猎人，是这个世界里一对密不可分，而又不共戴天的仇敌。从上上个世纪起直到现在，人们一直在讲述着他们的传奇故事，用歌曲、用小说、用电影——而今天则是用游戏。

除了那段充满好莱坞西部片风格的片头[illegible]

《盟军敢死队》中战争氛围浓厚的精美画面[illegible]印象深刻。《赏金奇兵》秉承了前者一丝不苟的2D的美工，



展示了一幅幅西部风味十足的精致画卷。风沙漫天的小镇、夜阑人静的郊野、依山而建的匪巢、大雨倾盆的河岸、井井有条的农场、神秘莫测的峡谷、野兽横行的密林、人声鼎沸的赌场，还有建造在悬崖峭壁上的木制栈道、鬼斧神工自然而成的奇幻溶洞，一切场景都与我们在西部小说和电影里读到和看到的那样，令人叹为观止。从640X480到1024X768的三档画面分辨率都非常精细，令人满意。

游戏中可以对画面进行三种程度的“拉远拉近”观看，你可以在掌握大局和细节处理上分[illegible]



快枪手·约翰·库珀 (John Cooper)

炸弹专家·塞缪尔·威廉斯

女枪手·凯特·奥哈拉

西部最强的赏金猎人六人组

与"盟军"一样，这支赏金猎人们组成的冒险队伍共有六名成员，团队的首领是英勇善战的快枪手约翰·库珀(John Cooper)，在这位英气勃勃的首领身上，既有布鲁斯·威利斯的坚强，又有凯文·科斯特纳的果敢，简直就是制作者特意将二者完美融和的产物。他手下的队员包括：充满正义感的炸弹专家塞缪尔·威廉斯 (Samuel Williams)、担负狙击和医疗职责的麦科伊 (McCoy)医生、泼辣俏丽的美女凯特·奥哈拉 (Kate O' Hara) 小姐、改邪归正的前土匪桑切斯(Sanchez)、心地善良的中国女孩杨米雅 (Mia Yung)和她的宠物小猴利昂先生(Mr. Leone)。这六个人物的创造，体现了游戏完全基于美国西部背景这一基本思想。游戏中的左轮枪、飞刀、扑克牌、雷管、响尾蛇、迷魂药、眩目等数十项杀敌绝技，是完全的西部的"标准配置"，令玩家耳目一新。队员们更有丰富的行动方式：进入建筑物、骑马疾驰、破坏装置、回收装备、匍匐、攀爬、跳跃、开锁、躲藏、潜行、摧毁障碍等等……每一个新角色加入团队后，都会有简单的教学关，让你熟悉新角色各种技巧的使用方法。

真实的战斗与巧妙的战术

《赏金奇兵》共有二十五个关卡，这二十五次冒险中，普通的杀敌任务可能并不会让你觉得困难，倒是那些不能"杀生"的任务设计巧妙，让人想破脑袋。游[illegible]的过关模式[illegible]，或失去本[illegible]的牛毛，困难[illegible]，另辟蹊径，[illegible]尤其贴心的是，[illegible]会为你送上一条"Tips"[illegible]的窍门和办法。

[illegible]中，枪的使用是[illegible]里，这一条显得尤为[illegible]非常之多，给人的[illegible]敌人的基地里。所以运用[illegible]等不出声儿的活儿。但有的[illegible]实在是太多了，相互之[illegible]拔不出枪来[illegible]，只好找一个[illegible]，用枪声[illegible]《盟军敢死队》里几乎[illegible]很冒险，最好能先存盘。[illegible]两个方向同时上弹，你会应接不暇。与飞刀砍人一样，[illegible]最好能够一枪[illegible]，[illegible]敌人反击的机会，你可[illegible]几颗[illegible]。记住要抽空上弹药，另到[illegible]一把空枪。

《赏金奇兵》中有一些非常独到的细节设计。例如，武器连续射击了一会儿，就会无法继续射出子弹，即使你弹匣满满，也一定得休息一段时间，因为枪管发红过热了——这是与当年的火器发展水平相吻合的细心设计，也给游戏增加了不少难度；下雨天，雷管和火药桶可能无法在露天环境使用，原因是大家都知道的；在白天和夜晚，敌人的听觉灵敏度会有极大的差异，所以记得夜晚可不要轻易奔跑。同样是夜间环境，如果周围有其他的嘈杂声，就可以影响敌人的感觉。诸如以上这些细致入微的地方，大家还可以在游戏中体会到许多。

轻视敌人将会是你犯下的最大错误

AI方面，匪徒的互相支援度很高，视野中的同伴稍有情况，他们就会跑来查看一番，甚至报警叫人。敌人也不会傻乎乎地等着被杀，如果你向他扔毒气瓶、雷管，他们会下意识地躲避，有些聪明的家伙还会把你扔过来的雷管踢回给你，让你自食恶果（这家伙简直象电影里的英雄人物一样机智了）！每个敌人都有多种属性，包括聪明、愚蠢、勇敢、胆小、懒惰、好色、嗜酒程度等等。不同的属性，带来的就是敌人即时不同的反应。有些敌人发现你后，会不顾一切地单枪匹马冲上来；有些敌人会纠集附近的同伙一起向你包抄；还有一些敌人会害怕地转身就跑，回去搬救兵。不同的敌人就要求玩家适时地采取不同的对策，该打的时候毫不手软，该追的时候也必须不遗余力。敌人的视野简化了，不再像"盟军"中德军的视野那样分为两部分，在浅色的视野中，趴着是不会被发现的。但是敌人的注意力设置成了一个逐渐敏感的过程，视野颜色由绿变黄，最后突然变红，也就是说，在敌人视野变红之前，你逃出了那个范围，还是有机会不被发现的（但敌人还是会朝你这边搜寻过来）。我感觉，《赏金奇兵》中敌人的感觉好像敏锐了许多，看上去视野看不到的地方不再是绝对的盲区。如果你趴下悄悄摸过去还行，但假如你大大咧咧地跑过去，敌人肯定会突然转身，吓你一大跳，这就是因为你发出的动静儿太大了。很多的场景中也有不少的老百姓，他们也很有个性，某些厌恶杀人的老百姓往往会大惊小怪地暴露你的行踪，而有些老好人则抱着"事不关己，高高挂起"的心态，当作什么也没看见。

室内场景里的冒险是《盟军敢死队》不曾涉及的领域，虽然即将发售的《盟军敢死队 II》已经确认要加入大量室内场景，但是《赏金奇兵》却很不客气地抢先了一步，在这款游戏中，你经常要带领你的英雄们在房屋内部战斗，这对习惯露天作战的盟军 FANS 们来说，可能是一次全新的挑战哦。一些解谜的元素也不时出现在游戏之中，要破解某些坏蛋的机关常常会让你苦恼万分。

天才医生·麦科伊 (McCoy)

身强力壮的桑切斯 (Sanchez)

中国女孩·杨米雅 (Mia Yung)

操作、画面、音乐及其他

游戏的操控基本依赖于鼠标，加上一些常用的快捷键，简单方便，只要玩过《盟军敢死队》的朋友都能轻易上手。特别值得一提的是游戏独特的"角色动作预置"功能，通过简单的设定，就可以同时控制多名角色完成不同的动作，使游戏的紧张感和趣味性大大提升，角色之间的配合也提高了一个档次，得到了充分的强化。

游戏的故事情节跌宕起伏，扣人心弦。与之相配合的 20 多段过场动画虽然时间不长，但却是难得一见的制作精良，强烈建议大家不要在动画过程中"Skip"，这样你才能完整地了解游戏的背景和故事情节。

在音乐和音效方面，总体感觉是不错的。但是游戏对电脑声卡的兼容性方面似乎有一点问题。比如我的电脑声卡为帝盟的 S90，玩此游戏竟然出现蓝屏状况，显示声卡部分错误。经多次重装系统，发现原因在 S90 声卡上。把此声卡装在配置不同的数台电脑上，均有相同情况出现，前后更换了几次声卡驱动程序也无法奏效。另外，我还观察到在某些声卡上（例如主板集成的 AC97 声卡），游戏语音会出现不正常的断哑情况，同样也无法解决。以上情况只是本人遇到的一些异常情况，还不足以肯定是游戏本身的原因，只是写出来供大家参考。游戏还有一点小小的缺陷是：当画面拉远时，运动的某些部分（如瀑布、河流）画面护出现轻微的板块异动失真情况，这也许是显卡配置不够的原因。

有人说：如果没有西部片，就不会有好莱坞，美国也写不成一部美国电影史。遥想当年，1903 年 12 月 1 日面世的《火车大劫案》(The Great Train Robbery) 成为电影史上第一部真正意义上的西部片…… 而现在，许多游戏评论家都在猜测，《赏金奇兵：西部通缉令》会不会在游戏史上也刮起一阵西部旋风呢？它会不会也成为游戏史上的传奇作品呢？不过，我们玩家暂且无须去想这么多，亲身去体验一下这部"青出于蓝而不逊于蓝"的优秀游戏，这实在是超级大作《盟军敢死队 II》推出前最好的一次热身运动了！■

英文名称	Desperados Wanted Dead or Alive
出品公司	Spellbound / Infogrames
国内发行	新天地互动多媒体
发行版本	1CD / Win9X、WinME
类　型	即时策略 [ST]
最低配置	P233 / 64MB 4 速光驱、600M 硬盘
3D加速卡	不支持
3D音效卡	不支持
多人游戏	不支持
控　制	鼠标 + 键盘
出品日期	2001 5
官方网站	www desperados－us com

图像表现
音乐音效
操　控
剧　色
策略性

优点：在全新的舞台背景下，精确地发挥了实时战术游戏《盟军敢死队》，与前者一样，是一款各方面表现都在水准之上的作品。

缺点：在声卡的兼容性方面似乎有些问题，游戏没有设置难度选择。画面如果做得更精细一些就更好了。

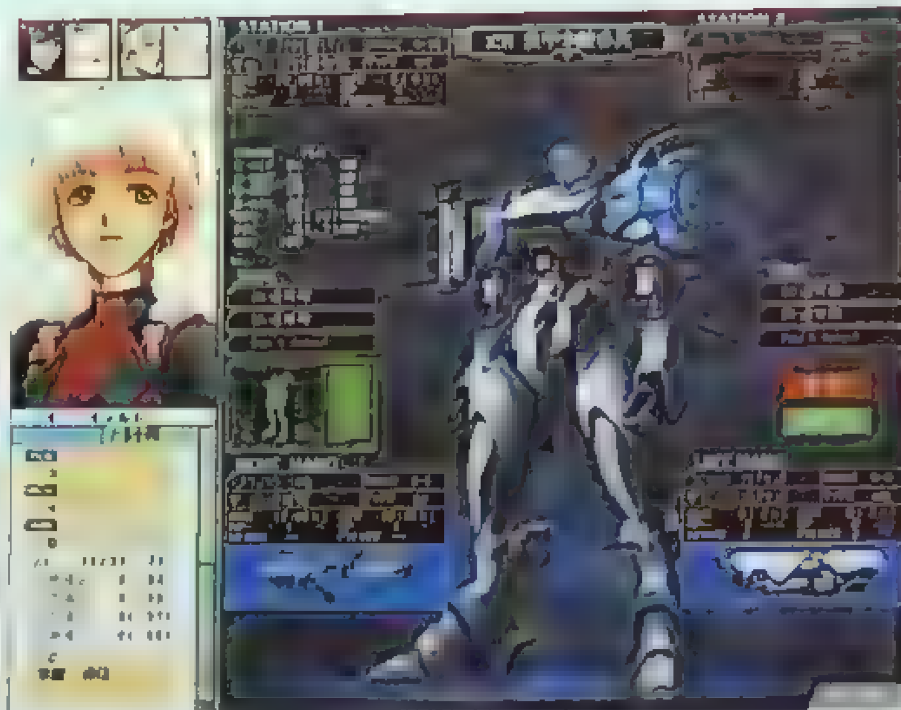




特勤机甲队Ⅳ

文/小刀　编辑/东东

敬礼！尊敬的将军阁下！今天您看起来气色不错，军服特别的帅气，肩上的金星也分外闪亮——祝贺您荣升特勤机甲队的第四任指挥官。这支由美少女组成的钢铁劲旅从此将由您指挥，相信我，每个人都会羡慕您的非凡好运。接下来，如果您不反对的话，请允许下官为您简单地介绍这支欧姆尼联邦最优秀的特种部队。



配置一台完美的机甲是很费精力的

美少女队员和钢铁的男朋友

听说您过去也曾南征北战，统领过许多的士兵，可是，那些家伙只不过是一些会说"YESIR！"、"YES，COMMANDER！"的大老粗罢了。而我们的特勤机甲队是由27名聪明漂亮的女孩组成，通过她们的照片和话筒里传来的声音，您可以充分了解到她们十足的个性。

当然，在部队里，还有她们的男朋友——呵呵，女孩子们喜欢这么称呼那些威风凛凛的钢铁大家伙，它们就是最强大的陆上作战武器，武装机甲。并非所有的女孩都是机甲驾驶员，她们中有些人的武器是火力强大的坦克和自走炮，而空军的姑娘们则钟情于强大高速的歼击机或者沉稳厚重的运输机。

武装您的机甲军团

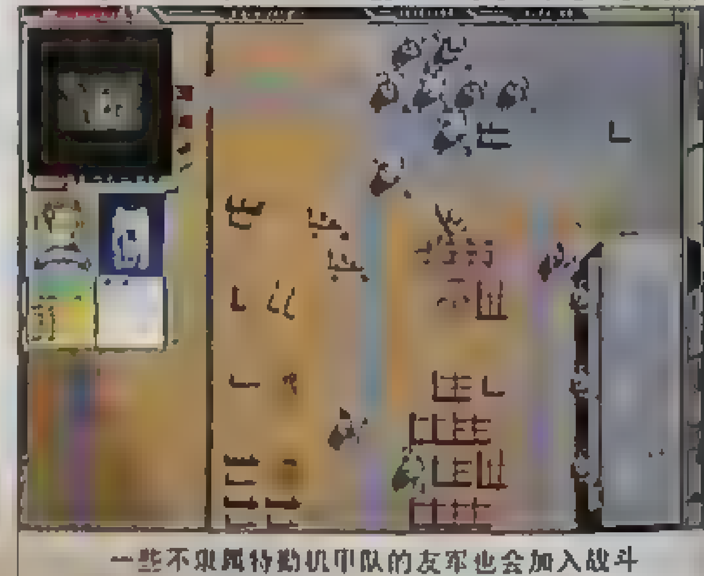
与大多数战争游戏不同，《特勤机甲队Ⅳ》带给您的第一个考验并不是在战场上，而是在首次出战之前。除了研究作战计划和地图外，您最重要的工作就是武装您的机甲军团。简单地说，就是为每位出战的队员配备一台最有效的武器——机甲、飞机或者车辆。

每个队员都有各自的攻防数值和特殊技能，根据这些资料为她们选好合适的机甲以后，您还需要给机甲装配上顺手的武器和充足的弹药。以一台普通的X5+型武装机甲为例，它的肩头可以装备对战车导弹，手上可以武装一支巨型步枪，两侧则能够贮藏一定数量的补给弹药，而这些枪支弹药的型号数量[illegible]——相当[illegible]

[illegible]时难，为了完成这项工作，您需要仔细研究一个庞大复杂的武器库系统。据我所知，某些玩不厌精的将军们在这里甚至动用了纸笔和计算器，而那些不够格的候补指挥官一看到层层叠叠的表格和密密麻麻的数据就抱着发涨的脑袋逃之夭夭了。其实，与前作相比，《特勤机甲队Ⅳ》的装备系统已经简化了很多，这也是游戏制作者"工画堂"为了招徕更多的玩家加入特勤机甲队而做出的一种改良吧！

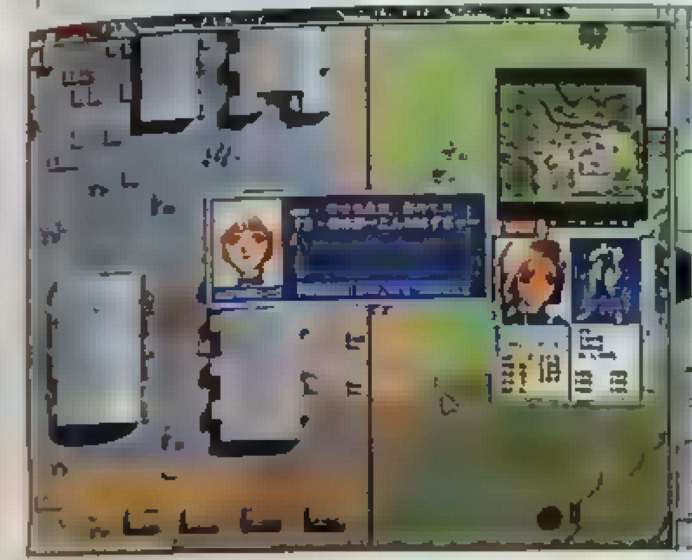
回合与即时的结合

战争游戏玩家中的"回合党"和"即时党"两大派别相互攻击已有多年。前者挖苦后者"命令画面[illegible]"，后者反唇相讥前者"在CPU[illegible]能结束战争已无可能"。而[illegible]，绝部[illegible]寻找着把这两种方式[illegible]结合[illegible]灵丹妙药。



一些不隶属特勤机甲队的友军也会加入战斗

大家知道，早期的"特勤"也是单纯的回合制游戏，而现在的《特勤机甲队Ⅳ》则进行了一种回合+即时的尝试。举个例子，当您命令一队机甲移动时，它不会马上就开步走，而是在地图上画出一条到目的地的路径，因为这时候是回合状态。按下"GO"键，游戏进入即时状态，机甲开始前进。注意，按照即时游戏规则，此时躲在战争之雾的阴影里的敌军也在同时移动……太糟糕了，机甲遭遇敌军！此时，熟悉即时策略游戏的玩家会很快地作出反应，用鼠标拉出方框，指挥队伍快速反击。而习惯回合式战法的朋友也许会有点手忙脚乱，不要紧，迅速按下"STOP"键，时间就停止了，重新进入回合状态，您可以从容地部署战斗——详细到每个作战单位所站的位置和它所使用的武器。这种回合与即时相结合的战斗模式，既有即时游戏的紧张刺激，又不失回合游戏的精心策划。



机体严重受损时，队员们会紧急报警

每一个任务都不简单

游戏是由一个个任务组成的，任务目的并非"全灭敌人"那样简单(事实上，在某些关卡，敌人已经多到了您没法全灭的地步)，每一关都包括空降、进攻、坚守、爆破、营救等多重作战目标。为了完成这些复杂的目标任务，在战前您要周密计划，分配兵力，部署主攻、掩护、支援、运输、防空等各项力量。如果计划不当(譬如没有派出足够的歼击机护航)，您的机甲部队就会和运输机一起被敌军导弹打得空中开花了。

每个任务里，您可以指挥的作战单位都相当有限。一般来讲，敌兵力皆数倍于我，我方又不能靠疯狂造兵来取得优势，所以最常用的战法就是尽量形成局部优势，步步为营，各个击破。因此，在《特勤机甲队Ⅳ》的战斗里，耐心和谨慎要比勇敢重要一万倍。

战斗里您可以下达的命令种类很多，仅机甲的行动方式就包括高速、普通、警戒和射击四种，各自对应不同的战况。战斗方式也分为攻击、制压、白刃和自动。总之，在最适当的时候下达最适当的命令是胜利的关键。当然，有时候胡乱进攻，死伤惨重也能侥幸过关，但是那样您就无法体会到在全员无损的情况下全灭敌人大军的快感了。

学习玩一个游戏

将军，下官关于特勤机甲队的简单介绍就到此为止了。"特勤"做到四代，也算是一个相当知名的游戏系列了，大多数人都是被它绝美的画面所吸引，而真正掌握它的人却少之又少。主要是由于这款游戏相当复杂，难于上手，要想完成一个个艰巨的任务到最后通关更是对玩家智力和耐心的巨大考验。



在作战大地图上可以看到陆空协同作战的情况

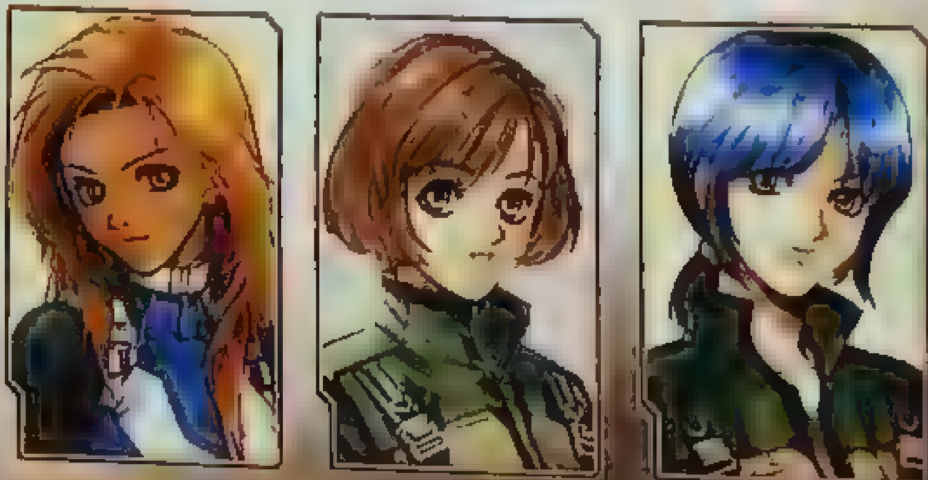
设定复杂的《特勤机甲队Ⅳ》多少有点显得不合时宜，因为如今愿意花时间"学习"玩一个游戏的玩家并不很多。有人说：30分钟内无法上手的东西就难逃UNINSTALL的命运。游戏公司为了迎合这种心理，推出的游戏也就越来越简单而缺乏内涵。当我们在追忆老游戏之昔日荣光，批评新游戏之乏善可陈的时候，是否也想到当年大家"学习"玩游戏的耐心早已经不再了呢？■

英文名称　Power Dolls 4
出品公司　工画堂
国内发行　晶合互动
发行版本　2CD/Win9X
类　　型　策略/ST
操作配置　P133 32MB 4速光驱 500M硬盘
3D加速卡　不支持
3D音效卡　不支持
多人游戏　不支持
控　　制　鼠标
出品日期　2001.6(简体中文版)
官方网站　www.kogado.com

画面表现
音乐音效
操　　控
耐　　玩

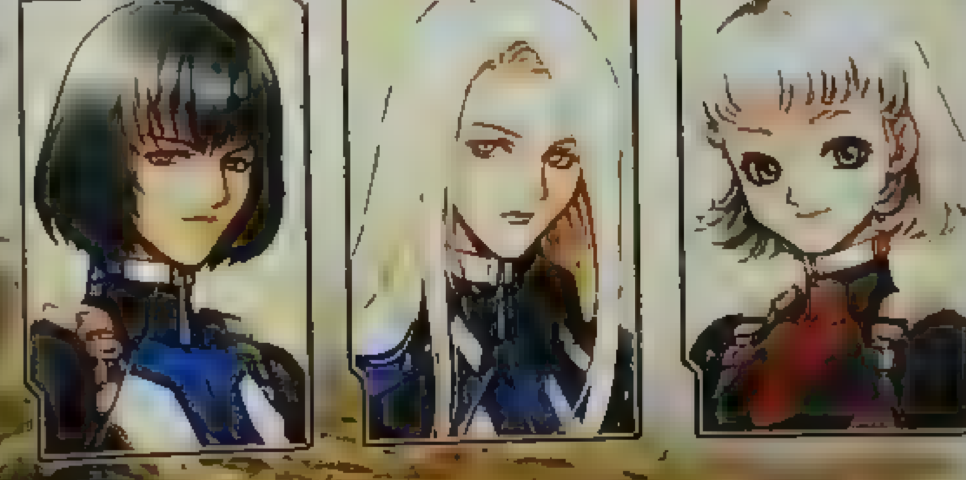
优点：专业化的战斗模拟让玩家体会真实的作战指挥方式，人物和武器装备的造型设计精美，[illegible]一流CG[illegible]，不愧于日本游戏中的上品。

缺点：战斗画面略显简单，操作不甚方便，敌方强只在于数量而不在于AI。









游戏评析





神秘岛Ⅲ 放逐者

文／HAPIII 编辑／东东

最早听说"神秘岛"(Myst)这个游戏名字是在1995年(事实上,游戏的面世时间还要更早)。记得有一篇文章介绍说这款游戏的销量是光盘版电脑软件中最高的,我很是惊讶!要知道,"光盘版电脑软件"的范围并不只包括游戏,还包括其他应用软件。一款游戏能够在如此众多的软件中脱颖而出,其魅力不可小觑。结果,《神秘岛》成了我买的第一款英文光盘游戏,精美的画面(也许应该说是图片,因为游戏主体就是一张张



图片组成的)深深地打动了我,出色的动画对我造成的视觉冲击也是前所未有(后来才知道那是QuickTime动画,可以直接播放)。到了游戏业繁荣发展的今天,"神秘岛"系列在游戏销量方面依然傲视群雄,成了欧美游戏中的"长胜不败"。

出人意料——《神秘岛Ⅲ》仍是2D

三年前,《神秘岛Ⅱ星空断层》(Myst Ⅱ-Riven)上市以后,继承前作占据了着游戏销量的榜首。去年,游戏开发公司又用实时动态3D引擎重新包装了《神秘岛》,推出了全3D的《真神秘岛3D》(Real Myst 3D)。它创造了一个梦幻般的3D世界,玩家可以在神秘世界中自由地探索,不必再忍受以前的静止的图片式场景。真实的时间和天气系统会对环境造成影响,昼夜交替产生动态光影变化,所有的场景道具都与玩家发生互动。

当时,许多玩家都认定《真神秘岛3D》是在为三代测试新的游戏引擎,未来的《神秘岛Ⅲ》将会有更惊人的画面表现和互动性。然而,《神秘岛Ⅲ放逐者》(Myst Ⅲ Exile)正式推出后,无数人大跌眼镜——游戏操作方式居然又回到了以前的模式,场景还是固定的图片,唯一的变化就是在每一个场景中都可以360度随意转动视角。开发者为何会放弃《真神秘岛3D》的引擎?据推测可能与原开发小组离开公司自立门户有关,他们将后续开发任务移交给了以制作《旅行计划》(Journeyman Project)而闻名的Presto小组。



你能解开多少谜题?

当然,无论3D也好,2D也罢,一款游戏的成败不会简单地取决于此。所以,我们还是来看看"神秘岛"系列最新作品的具体表现吧!玩过前作的朋友都知道,"神秘岛"是典型的传统"指点型"冒险游戏,所有操作都可以靠鼠标完成。玩家使用第一人称视角,要想完成全部的冒险旅程就必须要解答游戏中的所有谜题。

作为解谜游戏,《神秘岛Ⅲ》最迷人之处就在于那些匪夷所思、设计巧妙的谜题。大多数的谜题必须通过不断地尝试、排除错误才能解决。另一些则需要发挥你的想象力。而真正头疼的是那些需要回忆途中发现过的蛛丝马迹的谜题,你最好用笔记录下自认为比较重要的线索。那些灯标自然都是必不可少的线索,往往跑上一大段路就为了转动一个灯标,而所有可以按动或拉动的机关也都暗藏玄机,一句话,不能放过任何可以发生互动的道具——有时甚至连植物也是机关。值得一提的是,在二代中那些变态谜题常常与解题机关分居岛的两头,你不得不长途奔波——就为了按动一个机关。本作对这种鸡肋式的设定作了改进:无论是可拉动的杠杆还是可以按动的按钮,绝大部分需要触动的机关都在谜题的附近。



在虚幻的书中世界里





串起谜题的剧情是游戏的灵魂。《神秘岛Ⅲ》的所有世界都被称为"时代",是凭借某种神秘力量用笔和纸建立起来的,透过书来链接"时代"和我们身处的世界。把手放在书上,你就能进入神奇的"时代"。游戏开始时,你正在书房里,突然闯入了一个陌生人,一把抢走了一本链接"时代"的书,并且迅速地进入了书中。你不假思索地追了上去,跟着他来到了神秘岛。

进入神秘岛后来到的第一个地方是训练岛世界J' nanin,这里只是熟悉游戏的起点。解答这里的谜题后会得到一些线索,帮助你追踪那个陌生人并且夺回那本书。当你完成在J' nanin世界的冒险以后,就可以跳跃到三个新的世界。这三个世界的风格有着极大的差别:第一个世界是充满朱尔斯·弗恩风格的大陆,千奇百怪的机械设计使之看上去象个巨大的科学怪人工作场所。第二个世界的外观很难用语言来描述,着重教你学习各种平衡原理。第三个世界和第一个正相反,是一个没有任何机器的的小岛,各种植物充当了楼梯、传送装置、望远镜等等设施,完美地体现了以自然为本的主题。

画面、音乐和操作

每一个世界的视觉效果都很出色,但是很遗憾,游戏的最高分辨率也只有640 X 480。尽管不能象第一人称动



电脑背景[illegible]特的建筑[illegible]地的建筑[illegible]水的波纹[illegible]可见,海鸟[illegible]中不足的是[illegible]动,抬头仰[illegible]

伴随我[illegible]险的是鼠标。[illegible]种是屏幕视[illegible]屏幕边缘才[illegible]角随着鼠标[illegible]用右键来切[illegible]了,平时是[illegible]指向可以开[illegible]互动的机关时[illegible]告诉你"这是可以[illegible]能走近查看的而不能[illegible]显示成一个放大镜的图标,[illegible]到另一个地点必须要一个一个[illegible]动,但是也有例外,当指向某些曾经经过的关键地点时,鼠标会变成一个闪电图标,这就意味着你可以直接跳跃到那里,节约了很多跑腿的时间。

《神秘岛Ⅲ》的音乐颇有气势,灌录在CD音轨中的交响乐风格配乐随时随刻根据剧情而变换,使音乐气氛始终和游戏的节奏相吻合。时而激昂,时而悠扬,时而心旷神怡,时而神秘诡异……让你的思绪也深深地融入游戏至深之处。不过音轨偶尔会发生爆音或者跳音,这是一处比较明显的BUG。

普遍认为,当年《神秘岛Ⅱ》的谜题难度设定有点过分,据说有80%的挑战者未能通关(也包括我……)。而《神秘岛Ⅲ》的谜题难度比前作有所降低,那些有能力征服二代的解谜大王们也许会对新游戏的谜题感到失望。不过对于更多的玩家大众来说,这应该说是件好事。毕竟,一款游戏为最终目的应该是娱乐玩家,而不是难倒玩家。■



英文名称 Myst Ⅲ Exile
出品公司 Presto/Ubi Soft
国内发行 育碧
发行版本 4CD/Win9X、WinME
类　　型 冒险(AD)
最低配置 PⅡ 233/64MB 8M显卡 4速光驱 250MB硬盘
3D加速卡 D3D/软件3D
3D声效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.5
官方网站 http://www.myst3.com/

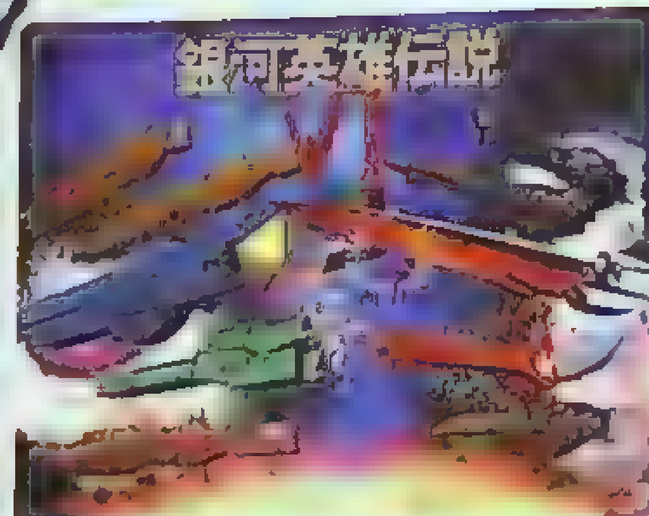




优点：高品质画面,引人入胜的情节,谜题难度设定上更加大众化。

缺点：仍然不能自由移动,操作上感觉不便。





银河的历史 又翻开了新的一页

银河英雄传说VI

文/吴迪 编辑/东东

众所周知，游戏开发商[illegible]做的赚钱事情[illegible]，就是不停地为某个知名游戏系列推出一种不求创新的克隆式"新"作。许多大名鼎鼎的系列，如"魔法门"、"古[illegible]丽影"、"[illegible]志"等等，都未能免俗。不过，"银河英雄传说"系列的开发商 Bothtec 却是此中异类，不知诸位玩家朋友注意到没有，"银英"系列有一个非常显著的特点，那就是它每推出一款新作，必然要更换一种全新的策略系统。当然，这种勇敢的改革精神有时候也要付出点代价 《银河英雄传说V》的评价就大大低于它的前作。虽则如此，"银英"的开发者们仍然方针不改，推出了全新的、六角战棋模式的《银河英雄传说VI》。

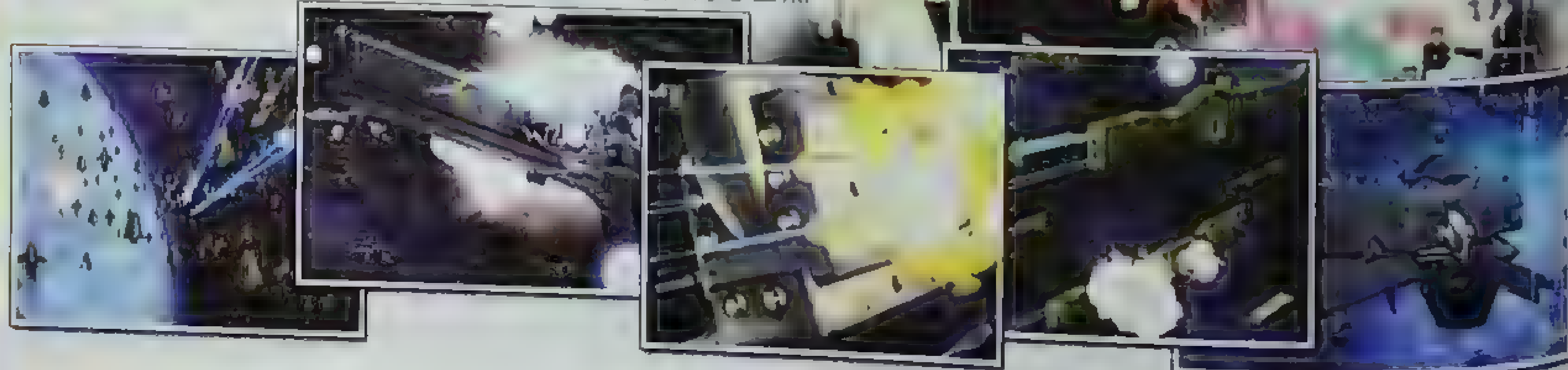
《银河英雄传说VI》的最大创新，就是放弃了旧作中全景式表现原著的做法，它的游戏重心是重现小说中最著名的五场会战，即 亚提斯会战、亚姆力扎会战（包括主战场和分战场）、巴米里恩会战、第二次兰提马里欧会战和回廊之战。读过"银英"朋友想必都知道这五大会战在银河历史中所占的份量。为了增加新鲜感，游戏除了提供完全忠实于原著的将领配备名单以外，还允许大家使用其他的人员编成。如果你高兴的话，也可以使用缪肯贝尔加、布朗胥百克为首的大贵族舰队完成亚姆力扎会战，这么一来感觉实在是诡异而有趣 ·笔者用[illegible]完成了作战，[illegible]队的[illegible]力实在不怎么样，在[illegible]的[illegible]前实在是难以抵挡，[illegible]的优势[illegible]还全靠笔者调整有方



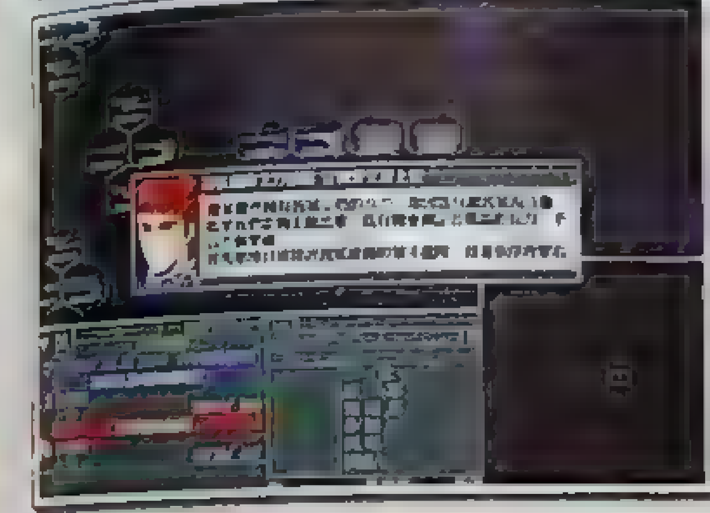
性格鲜明的人物是《银河英雄传说》小说的灵魂所在，游戏对此有刻意的表现，提督们的个性一共分为 冒进、勇猛、冷静、一般、慎重五种。每种性格的将领对待作战的态度是不同的。如果你在排兵布阵的时候安排不合适的话（譬如让缪拉作前锋，把黑色枪骑兵当后卫），可是会吃苦头的喔。提督的战意将不断地低落下去，直到舰队开始厌战，所有的能力值随之飞速下降。因此，保持提督的积极性非常重要，没有战斗意志的提督是不能打胜仗的。

除了性格外，提督和参谋的能力也直接或间接地影响整个舰队的作战效能。在两军的舰队遭遇战中，能力高的提督（如杨威利）可以用不多的兵力轻而易举地击溃饭桶提督（如布朗胥百克）的满编舰队——名将和庸才自然不可同日而语。不过请注意，每个提督都有一定的指挥范围，在此范围之内的舰队，才会受到其攻防能力的影响。如果有管辖外的舰艇，那么你就只好祈祷它们不要暴露在敌人舰艇的炮火射程之内了。

附带一提，在本作中，判断胜负的方式有些特殊。[illegible] VP [illegible]定[illegible]是否取胜。[illegible] VP [illegible]第一[illegible]击毁敌人的[illegible]，[illegible]，可以获得相[illegible]；[illegible]是将敌人的总指挥官[illegible]歼灭，这样获得的 VP 点将大大超过[illegible]其他部队所得到的 VP 点数。

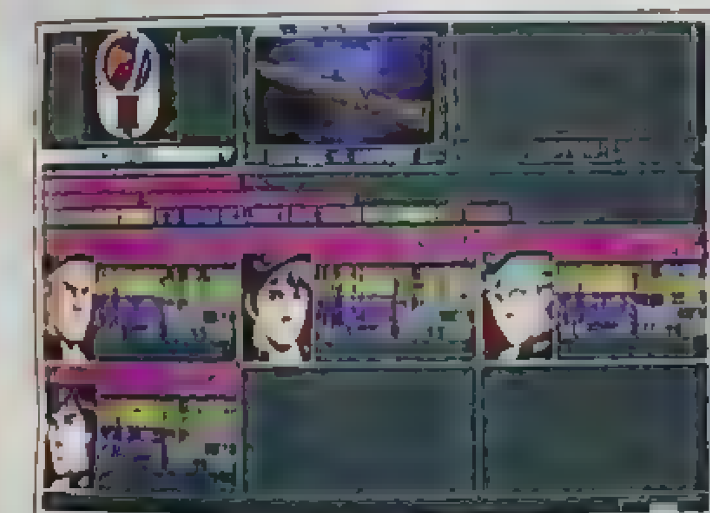


人工智能不高是《银河英雄传说VI》作为一款策略游戏的重大失误。譬如有一次，不动的[illegible]居然会在我二支[illegible]队的炮口前命令全舰队转向，结果被我在一个回合内全灭。而在某次亚姆力扎会战里，我带领杨舰队左抵右挡，掩护着电脑控制的其他同盟舰队撤退。一支支舰队在我的掩护下撤离了星域，可是不知为什么，战地总帅比克古的舰队就是死也不肯撤出战场。这时候帝国军的四支增援舰队赶到，我麾下的杨舰队已经弹尽粮绝，无力再战，只好撤出战场。比克古被四支生力军全面围歼，结果亚姆力扎星域会战以我军失败而告终。友军 AI 弱智得可以，这些家伙的拿手好戏就是阻挡在你的炮口之前，让你错失进攻良机。不过，在官方站点上有增强 AI 的补丁下载，更新之后，问题解决不少。希望简体中文版推出的时候能够直接把 AI 问题修改解决。



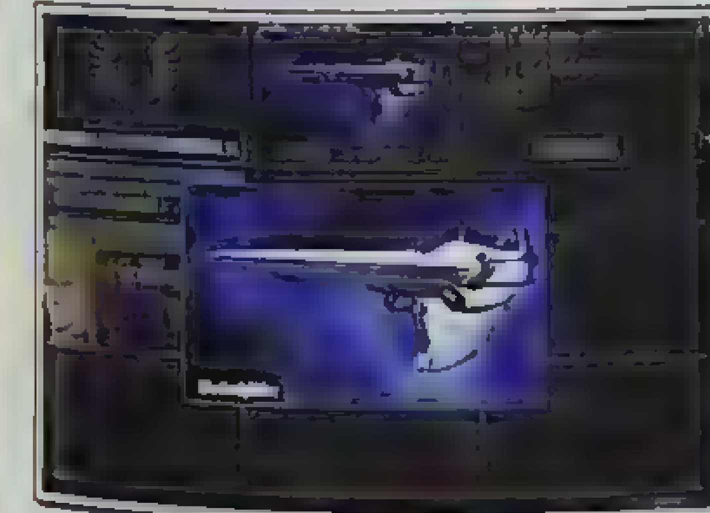
开战前提督们要用一段原著里的台词来说明情况

因为 AI 的问题，大家光与电脑作战成就感当然不够，那么就请试试《银河英雄传说VI》的最大卖点——连线对战功能吧！这可是我等银英迷们期盼已久的事情，如今终于可以你扮演莱因哈特，我扮演杨威利，来一场"常胜"Vs"不败"的真人对决了。局域网联线模式支持 2~6 个人同时加入，既可以与玩友分工配合，协同作战，也可以分属敌我，一比高下。当然你也可以拨通互联网，在上面寻找更多的对手——只是不知道国内的代理商有无在大陆架设服务器的计划。



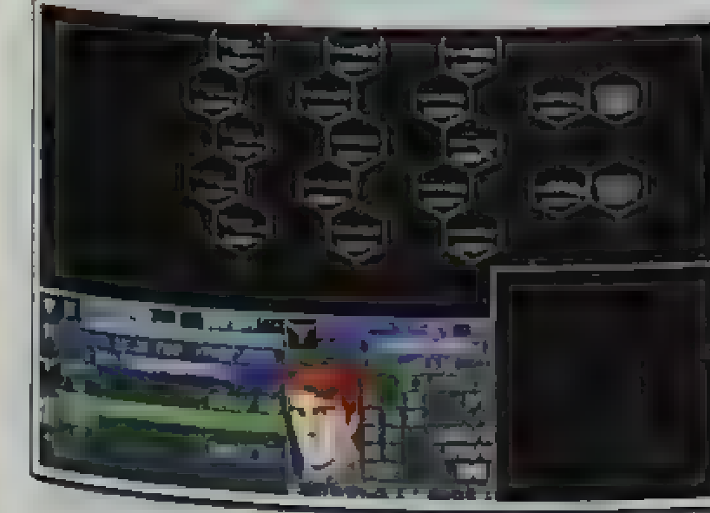
舰队司令部由司令和幕僚群组成

为了配合连线对战，游戏系统设计了两种回合方式 一种是在限定时间内发布命令，时间到便交给下一位玩家或者电脑；另外一种则是不限时间，可以让玩家慢慢思考对策。如果是一个人定心在家慢慢品玩，可以关闭限时回合方式，冲上一杯咖啡（当然杨元帅的拥护者也可以泡上一杯红茶），慢慢地欣赏会战的乐趣。如果要和别人会战的话，还是选择大家能接受的限时回合比较好。

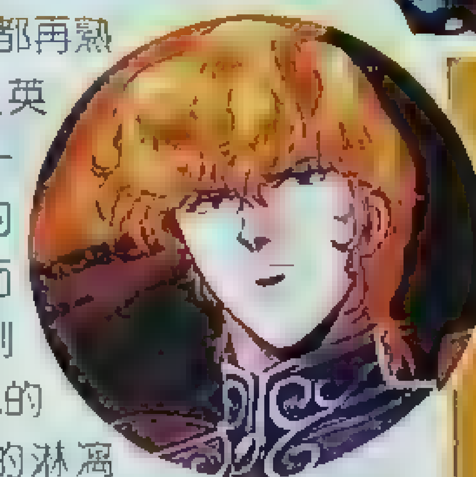


每支舰队的旗舰都经过精心描绘

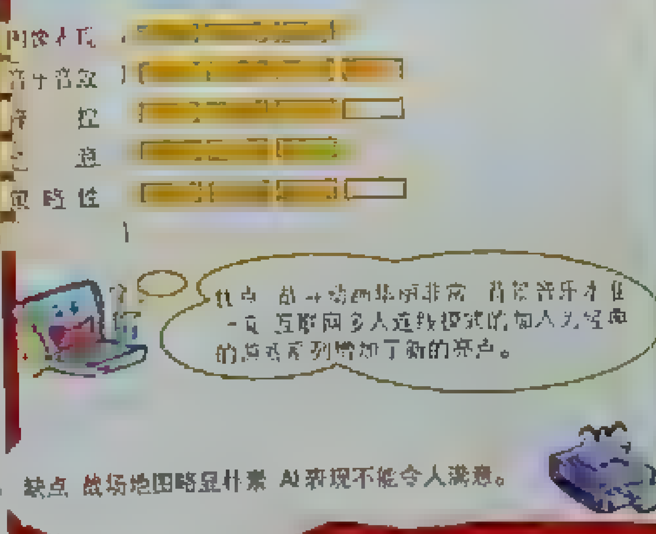
《银河英雄传说VI》的画面是整个系列里最出色的。其中片头动画是笔者见过的最华丽的银英影片。建议大家在安装时选择第一种（Indeo）影片格式，然后直接进入游戏安装目录的 AVI 文件夹，用全屏模式来欣赏这段气势磅礴的短片。人物头像又恢复成了四代的唯美风格，采用的是大家都再熟悉不过的 TV 版银英动画的头像，让人一眼就产生了莫大的认同感。战斗画面全部采用重新绘制的 3D 影片，舰队战的宏大场面被表现的淋漓尽致。



标准的六角战棋游戏地图



按照惯例，"银河英雄传说"系列的背景音乐一概选用世界名曲——这次采用的是柏林爱乐交响乐团演奏的瓦格纳歌剧，充分体现了气势非凡的战争美学。笔者有一次指挥罗严塔尔舰队全灭杨威利的旗舰舰队时，歌剧正好也达到了最高潮，当时的感觉真是热血沸腾！



比较可惜的是，日文版与繁体中文版的《银河英雄传说VI》在简体 WINDOWS 里，许多字都无法显示，让人玩起来很是不便。看来，要想完整地体验游戏，只有期待简体中文版的推出了。到那时，在下将在网络上等候与诸君的合战——"你所喜欢的疾风怒涛的季节就要到来了，人生在世很值对不对？"■

出品 [illegible] Bothtec
国内发行 育碧
发行版本 1 CD / Win9X
类　　型 策略（ST）
最低配置 P166/64MB、4 速光驱 400MB 硬盘
推荐配置 P233/96MB
3D 加速卡 不支持
3D 音效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标
出品日期 2001.6（简体中文版）
官方网站 www.bothtec.co.jp/enter/gnenter/gn6

优点 战斗动画[illegible]非常[illegible]，背景音乐[illegible]，[illegible]互联网多人连线模式[illegible]的游戏系列增加了新的[illegible]。

缺点 战场地图略显朴素，AI 表现不能令人满意。







再造战士闯天关

基因战士

文/哲南　编辑/游骑兵

基因战士》的片头动画着实令笔者吓了一跳，因为如此华丽流畅的动画没有深厚的3D技术功底是根本不可能做到的，但一直沉迷于电脑游戏世界的笔者却从来也没有听说过这家名叫ComputerArtworks的游戏公司。原来《基因战士》的制作商ComputerArtworks是一个专门制作电影特效和各种电脑画面效果的公司。先前该公司一直倾力于电影产业，涉足电脑游戏界这还是头一次。因此，游戏中的画面效果可以说是与任何一个游戏相比都不会逊色的。

游戏的故事背景

游戏的故事背景相对来说比较简单。在未来的某一天，外星人科学家在监视银河系的时候，发现一个未知物体掉到一个生存环境和地球相似的行星上，于是他飞快地到达该地区，展开了深入的调查。原来掉到该行星的未知物体是来自太阳系以外另一种生命体的种子。这粒种子繁殖出具有超强生命力的外星生命体，并以很快的速度破坏着该行星。为了拯救该星球，进而拯救整个银河系，外星科学家派出了四名叫做"基因战士"的人造生命体，他们的任务就是消除外星生命体。而玩家所要做的，就是操控这四位"基因战士"完成拯救银河系的伟大任务。



游戏的画面

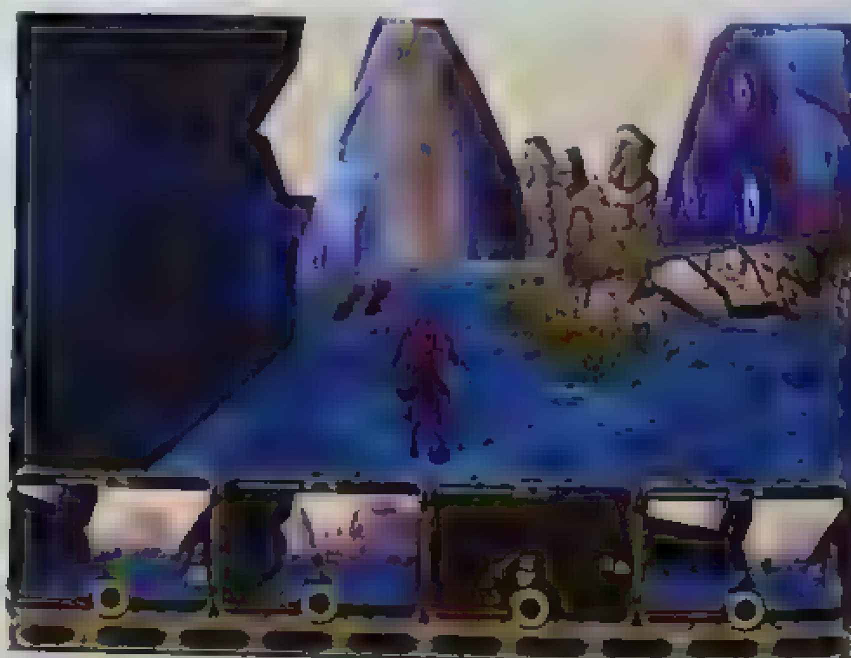
《基因战士》的画面默认设置是800×600@32Bit分辨率模式，依据电脑显示卡的能力，分辨率最高可调到1600×1200。但仅游戏中使用的一种新的技术，玩家可以享受到柔和的3D效果，并可以看到比其它游戏中所展现的更为复杂的光影效果。在上面也提到过，《基因战士》的制作商原来专门制作电影中用到的电脑特效，因而在游戏片头动画中就给玩家一个震撼。而游戏中的场景也毫不逊色，充满想象力的外星植物和动物，再加上极其逼真的画面效果，带给玩家"亲身旅行外行星"般真实而刺激的感受。游戏还提供了一个"冰冻模式"，相当于暂停游戏，但它与一般的暂停有着很大的区别。当游戏处在冰冻模式时，游戏中的所有生物都是静止的，但是，玩家的鼠标却不是静止的，玩家可以移动鼠标变换视角来欣赏基因战士们潇洒的姿态和敌人痛苦的情形，刹那间静止的感觉就像电影《黑客帝国》中的"子弹时间"一样，够酷吧？

游戏的音效

节奏感强烈的电子音乐会将玩家完全带入外星神秘环境中。《基因战士》支持3D音效，当敌人从背后接近的时候，相信玩家会充分领略到3D音效的奇妙之处。游戏的背景音乐和游戏进行过程融洽地结合在了一起，也许背景音乐的存在并不会给玩家以特别的感觉，但若是由于某种特殊的原因不得不关掉背景音乐的时候，你才会发现背景音乐的重要性。应该说凭借游戏背景音乐，游戏环境的真切感得到了进一步的提高。

游戏的独到之处

《基因战士》是一款相当独特的游戏，玩家带着四名基因战士开始游戏，而且可以随时切换玩家所操控的角色，同时视角也会发生相应的变化（玩家所操控的基因战士的第三人称视角）。虽然，《基因战士》看上去很像第三人称动作游戏，但是在玩了一段时间后玩家会发现





杀、杀、杀！颇有电影《星舰战将》的味道。





升级后方可摧毁路障。

其实《基因战士》更像第一人称的动作游戏。《基因战士》中给玩家深刻印象的除了画面以外应该是游戏当中敌人的人工智能了。在人工智能方面《基因战士》与其它游戏是有着本质的区别的。据说ComputerArtworks使用的是一种叫做"人工生命"的技术，得益于这种技术，游戏中的外星生命和周围环境才会显得非常自然。ComputerArtworks在《基因战士》的制作上使用的另一个非常独到的算法是被他们称为"克隆技术"的一种先进算法。借助这种算法，游戏中的外星生命体得到了能够研究玩家战术技巧的能力。敌人不会再像一般游戏中的AI对手那样做出有一定规律的反应，比如说玩家这一次使用了将敌人引诱到设计好的圈套当中前后夹击的战术，那么下一次玩家想要故伎重施的时候就不那么容易得手了。而游戏中的敌人就算是在玩家没有接近的时候，也会做出反应。这会给玩家带来无尽的乐趣，称之为"每天都有新感觉"也不算夸张！游戏中的植物、冰块之类的是可以毁掉的，有时甚至是必需的，可以说这进一步拓展了游戏的自由度。虽然不能指望游戏中的每一个东西都能被摧毁，但毫无疑问这将游戏的互动性提高到了另一个档次上。

《基因战士》的过关模式中每关都有着固定的任务，也是以完成任务为目的的游戏，但是并没有固定完成任务的方式，所以玩家们可以享受到相当大的自由度。而且，完成任务的同时可以将自己的基因战士升级到更高的级别。玩家最多可以将基因战士升到32级。敌人的人工智能也会伴随着玩家控制的基因战士的级别提高而发生相应的变化，敌人甚至能够判断玩家的攻击方式，并用新的人工智能与玩家进行对抗。游戏中基因战士们升级的方式也是非常独到的，简单来说就是分析对方的DNA（即基因）再转化成自身的一部分而得到升级。比如说，有一个非常强悍的家伙被你打成肉泥了，玩家就可以让基因战士分析并吸取基因，进而升级，升级后的效果就会是变得强悍了。依次类推，如果得到了一个速度很快的家伙的基因，那么吸取该基因的基因战士的速度将会变得飞快。



提供了网络联机模式

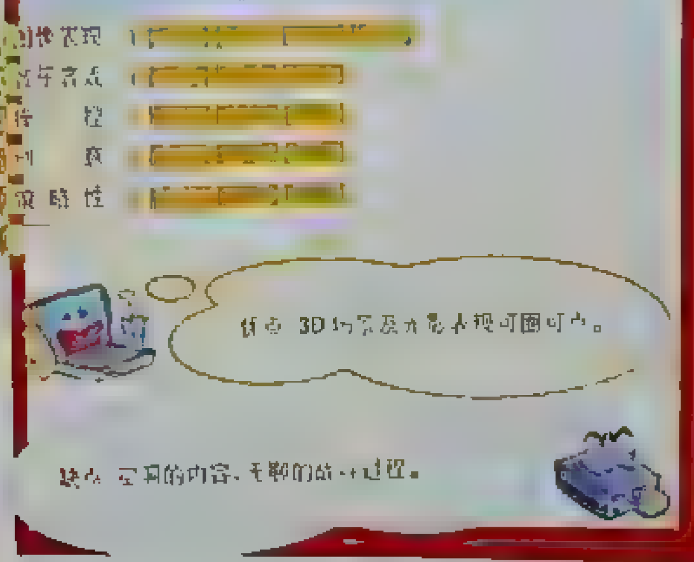
这也是笔者相当满意的地方，《奥妮》没有网络联机模式曾经令笔者遗憾了良久，而《基因战士》的网络联战模式系统是相当先进的，就算玩家的Modem在忙着的时候，也不会给游戏的进行带来太大的影响，据说在当初设计游戏的时候，就将电脑间的数据交换尽可能最小化了，因此全场柔和的3D场景在连线时仍能尽可能地保持顺畅。在网络联战模式中玩家可以使用在单机任务游戏中已经升到一定级别的基因战士，将网络模式与任务模式巧妙地衔接了起来。《基因战士》的网络联战最多可以让8位玩家共同投入战斗。

总的来说《基因战士》虽不是由什么大名鼎鼎的游戏公司开发出来的产品，但它的确可以挤身于游戏界的豪门之列。可以说《基因战士》是笔者接触过的游戏当中难得的比较完美的游戏之一，虽然出自游戏界的"新秀"之手。■

编辑笔记：

这款游戏的试玩版曾经是多家Geforce显卡的捆绑游戏，而在我试玩的过程中，其3D场景及光影表现也确实有可圈可点之处。不过这个另类的游戏主题带来了怪异的角色造型及布景，如果你不喜欢电影《X战警》这种另类风格，这个游戏你可能也不会喜欢。

英文名称　Evolva
出品公司　Computer Artworks / Virgin
国内发行　新天地互动多媒体
发行版本　1CD / Win9X Win2K
类　　型　动作［AC］
最低配置　P233/32MB 3D加速卡 4速光驱 200MB硬盘
推荐配置　PII550/64MB 32MB显存 12速光驱 500MB硬盘
3D加速卡　D3D
3D声效卡　不支持
多人游戏　支持
控　　制　键盘 鼠标 摇杆
出品日期　2000 4
官方网站　www.evolva.com



优点　3D场景及光影表现可圈可点。

缺点　空洞的内容、无聊的故事过程。



帝国华击团再度出击 PC

樱花大战 II

文/今心 编辑/东东

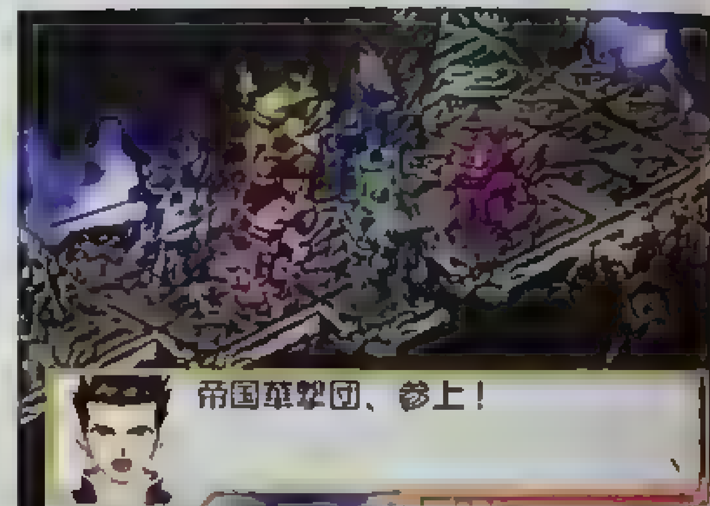
作为土星机上最成功的游戏之一，"樱花大战"向PC平台的移植工作早在两年前就已经开始，并于当年制作了该系列第一作《樱花大战》的PC版本，赢得PC玩家的一致好评。近日，在完成DC版本《樱花大战III巴黎在燃烧》的同时，世嘉也同期推出了《樱花大战II》的PC版，尽管在时效上已经显得有些落伍，但是这款不可多得的移植大作仍然得到了PC玩家们足够的期待和关注。

"樱花大战"的游戏故事发生在日本太正时代。这是一个纯属虚构的历史背景，但是从场景风貌上看，与本世纪初日本大正天皇时代非常近似。在帝都东京，有一座名为"大帝国剧场"的歌剧院，一个非常有名的剧团——"帝国歌剧团"经常在这里表演。其实，所谓的"帝国歌剧团"只不过是个幌子，该组织真正的性质是为一个名为"帝国华击团·花组"（简称"帝击"）的对抗妖魔组织，该组织由一位名为大神一郎的海军少尉和六位少女组成。在第一集中，"帝击"成员同心协力，经过艰苦卓绝的战斗，将邪恶的黑暗组织"黑之巢会"击败，恢复了世界的和平。任务完成以后，身为"帝击"团队长的大神一郎经过仔细考虑，决定离开"帝击"，重新进入海军服役。然而好景不长，在大神一郎恢复海军军官身份的一年之后，即太正十四年（1925年）的春天，帝都又有一股新的恶势力在蠢蠢欲动。



游戏开始后，玩家以大神一郎的身份前去晋见"帝击"司令官米田一基中将，米田中将把帝都所面临的严峻形势告知大神一郎，并恳请大神重新回到"帝击"，率领队员们去迎接新的战斗。为此保证说服大神，米田中将还使出了"美人计"，请出女主角真宫寺樱来作说客，所谓"英雄难过美人关"，大神万般无奈之下只好答应重新归队。而《樱II》的故事也就此拉开了序幕。





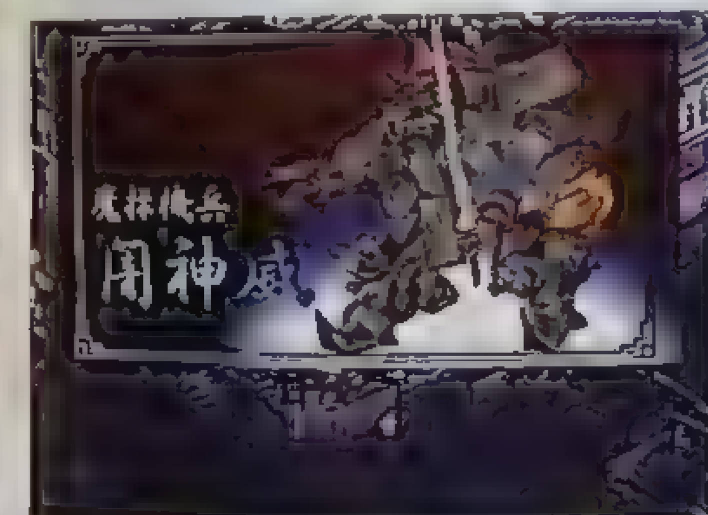
与前作相比，《樱II》在游戏模式方面几乎没有什么大的变化，还是由战斗和自由行动两大部分组成。在自由行动过程中，玩家将操作Q版造型的大神一郎在帝国剧院里闲逛，并不时邂逅各位女队员，触发各种特殊事件。此时玩家便会接触到游戏中最独具特色的"LIPS"互动系统。一般来说，在大神一郎同某个女孩进行交谈的过程中，她们会不时地向大神一郎提出各种问题。这时候屏幕上就会出现可供选择的对话答案，此时玩家必须在游戏规定的时间限制内作出自己的选择，如果选择答案合适，就会提高女孩们对大神一郎的好感度。一旦反应迟钝或者说错了话，对方也可能很不高兴地拂袖而去！另外需要注意的是，根据各位女主角性格的不同，玩家在选择对话时可供考虑的时间限制也不尽相同。有时候回答女孩子的问题比同敌人战斗更令人紧张（汗……）！

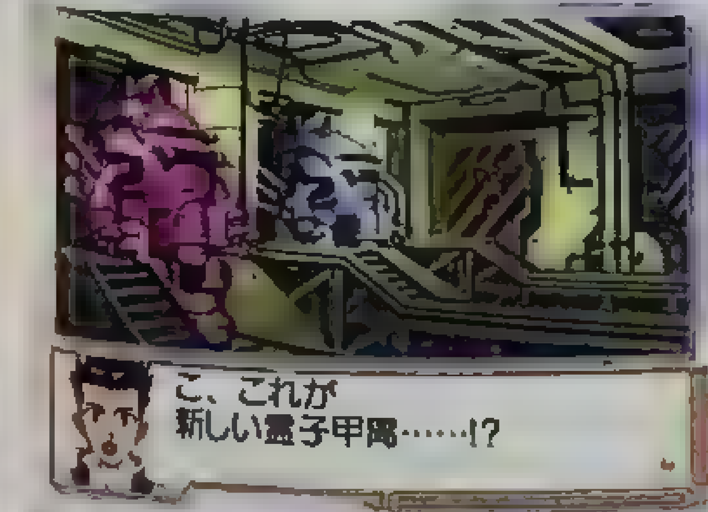
在战斗过程里，玩家将指挥"帝击"成员驾驶的机械人进行战棋式的作战。相比于制作精美的"自由行动"部分，《樱II》的战斗游戏内容显得比较平常，没有超出一般战棋游戏的水准。





当然，作为一款成功的移植作品，《樱II》PC版还具备一些原作所不具备的特色，"蒸汽照相机"就是其中一项。这台照相机可以让玩家在游戏过程中随时拍下游戏中任意一个画面，大家可以将满意的画面收集到一起，制作一本"樱花大战"影集呢！其实这并不是一件什么特殊的道具，事实上在安装游戏的时候，照相机便已经被自动安装上去了。之后，玩家在进行游戏的时候，按下键盘上的"F12"键便可以将游戏画面以截图的方式保存在专门的目录当中。在截取游戏画面时，屏幕下方还会出现一个数字，左面的数字表示玩家已经截取的图片数量，总共可以截取128张。玩家可以离开游戏单独进入"蒸汽照相机"程序去浏览和编辑图片，如果发现某张特别喜爱的图片，更可以将其更改为屏幕壁纸，绝对迎合"樱花"迷们的需要。

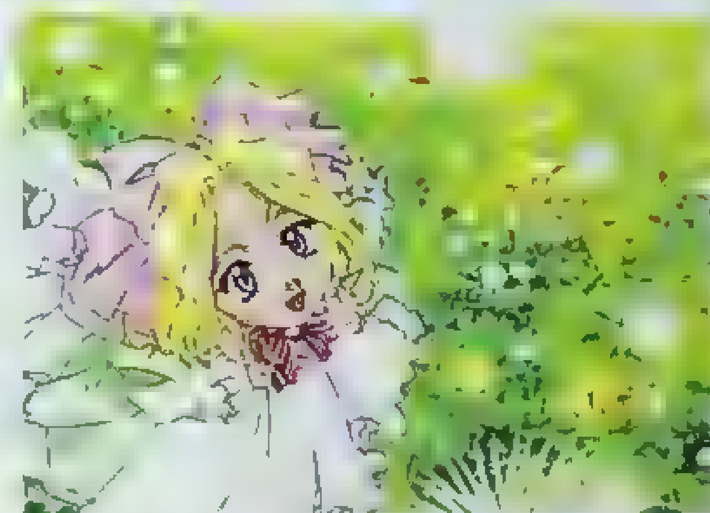


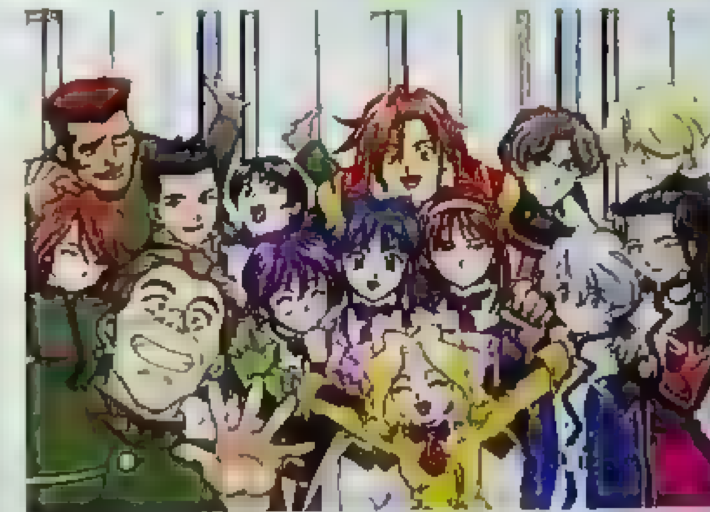


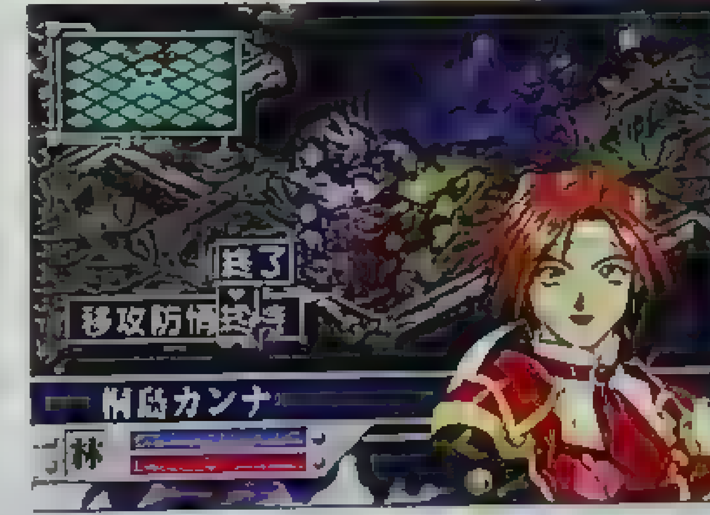


与TV版一样，《樱II》可以利用上集完成游戏之后的存档资料，玩家只要保存有《樱花大战》的通关存档，就可以将其直接复制到本作的相应安装目录当中。读取了上集存档资料以后，游戏在进行过程中会在某些分支剧情上有所区别，进而影响最终结局。没有上集游戏通关存档的玩家也不必担心，世嘉公司专门在官方网站上放置了相应的存档供大家下载，有兴趣的朋友不妨点击 www sega co jp/sega/pc/sakura2/down html 浏览下载。

最后值得一提的就是，《樱II》的画面无论在图象分辨率和色彩数方面都要远远强过TV版，而且游戏还支持当今几乎所有的主流3D图形加速卡。不过由于电脑显示器分辨率比电视机高的缘故，比起TV版本来，战斗画面还是有点显得粗糙。高品质画面带来的最大副作用就是游戏容量大大增加，达8CD之多，算是PC GAME中难得的"大部头"了。据传，国内已有游戏公司正在与世嘉磋商代理事宜，如果简体中文版的"樱花大战"能在国内上市，那可真是我等玩家莫大之福音！■





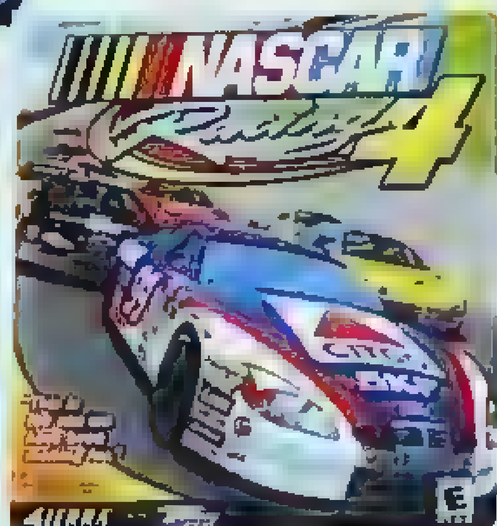


出品公司	SEGA
国内发行	未定
发行版本	8CD/Win9X
类型	策略 冒险[ST·AD]
最低配置	PII300 64M 8速光驱 900M硬盘
推荐配置	PIII350/128M 24速光驱 1.5G硬盘
3D加速卡	D3D Glide/软件3D
3D音效卡	不支持
多人游戏	不支持
控制	鼠标+键盘
出品日期	2001.3
官方网站	www sega co jp/sega pc/sakura2

优点：保持了原作原味的画面风格，移植度高，图象表现优异。

缺点：对电脑配置要求太高，所需硬盘空间过于"奢侈"。





云斯顿赛车Ⅳ

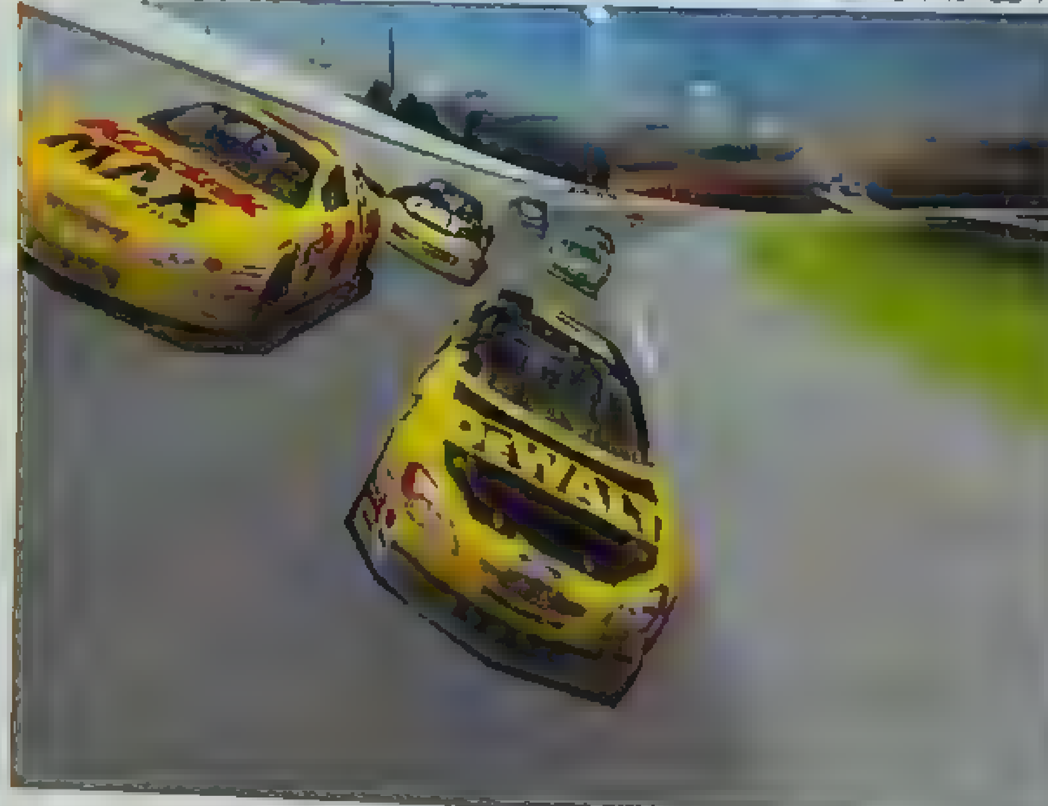
文/王博　编辑/游骑兵

一个阴暗的黄昏，我匆匆赶回家中，怀里揣着游骑兵交给我测试的《云斯顿赛车Ⅳ》（NASCAR Racing 4）。拆开炫目的包装盒，一道寒光从盘面划过，仿佛一道陨星的尾迹。墙上的石英钟指向19:30，我照例打开电视收看有线体育新闻。突然，播音员播报了一条令我震惊的新闻：云斯顿大赛7届总冠军得主、拥有22年职业赛车生涯的达林·艾因哈特不幸在美国戴透纳赛车场发生事故并车毁人亡。这一消息来得如此突然，以致于我几乎不相信自己的耳朵，只有1994年塞纳命丧伊莫拉赛道时带给我的惊愕可与之相比。



不过，游戏总还是要测试的，一段热身的片头过后，NR4的庐山真面目显现在我眼前。和前作相比，最抢眼的改进之处，就在于赛车驾驶舱显得更真实生动、更具立体感。启动引擎，震憾的音响效果使我的情绪为之一振，大马力发动机的轰鸣声波冲击着金属车身，发出一种既雄壮、又压抑的噪音，这声音让人顿时涌起一种跃跃欲试的情绪！

赛车稳稳地行向椭圆型赛道，逼真的3D赛场画面在刹那间打亮了我的眼睛，赛车的车身圆润平滑，侧面的光影从金属漆上滑过，显出缕缕异彩，再加上五颜六色的车身广告，一切都是那样的耀目；路面的质感很强，仿佛每一抹轮迹都历历在目，飞驰起来尽显速度感，看台、远山、蓝天和白云遥相呼应，令玩家仿佛置身于一个真实的赛车场。应当说，NR4的画面较之前作有了很大的进步。



现在，我的赛车已经在赛道上飞驰起来，油门、刹车、方向盘以及轮胎的响应很敏锐，我的每一个操控都会由赛车准确无误地执行，玩家需要更精熟的技术。看看赛道外侧那坚硬的钢筋混凝土护栏吧，它似乎在时刻等待车手犯下哪怕是小小的一个错误，然后……我感到紧张的气氛正裹着我，死者的阴影逐渐浮现而出。

游戏中，车辆的调教仍令玩家煞费苦心，包括车轮倾斜角度、档位齿轮比例、定风翼角度、载油量、刹车重心、轮胎充气量、转向灵敏度等……看来，玩家在扮演赛手的同时，还须客串一个工程师。所幸的是，游戏附带有若干预设的车辆配置，包括"入门级"、"快速级"、"王牌级"和"计时赛专用级"，只需根据自身情况选用即可，否则仅赛车调校就会令一般玩家头大了。游戏附带强大的录像功能，摄像机位接近20个，让我得以从驾驶舱、车顶、空中和看台等各个角度欣赏自己驰骋的英姿，看着录像中我驾驶的赛车，我愈发不相信自己的眼睛，那真是我吗？难道不会是一个"鬼魂"？阴暗的思绪开始盘据在我心间。



游戏中的赛手林林总总近百人，若想从这么多高手中脱颖而出并不是一件容易的事。车手的姓名、绰号、国籍、出生地、战绩以及奖金在游戏中都有详细记载，其中以达林·艾因哈特成就最高，在他22年的职业生涯中总共获得了7届总冠军和4000万美元的奖金，尽管金杯和金钱并不能随死者升上天堂，但也许足以告慰死者的在天之灵吧。



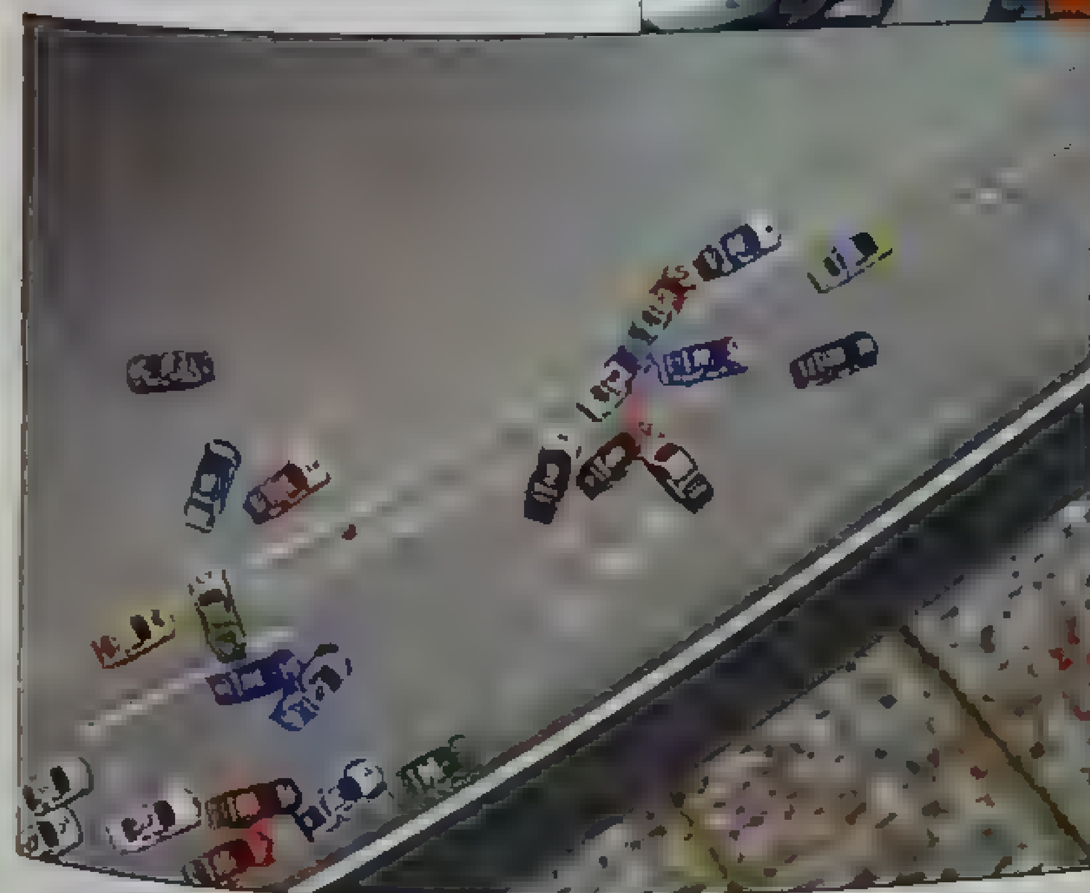
云斯顿大赛中的赛道以椭圆型为主，分为低速、中速和高速三类。低速赛道周长1英里以下，如波士顿、里奇蒙德和马丁斯维尔等。在这种赛道中赛车入弯时需要强行制动，出弯后再逐渐把速度加起来，虽然技术要求高，但车速缓慢，因此较为安全。中速赛道周长1至2英里，如亚特兰大、达灵顿和拉斯维加斯等，入弯时无需刹车、只需收油，让车辆借助惯性和弯道坡度减速，虽然在公路上这样做是危险的，但在宽敞的中速赛道玩家却可游刃有余。至于高速赛道，情况就完全不同了，这种周长2英里或2英里以上的椭圆型赛道车速高得吓人，最高时速甚至可达217英里（350公里/小时），任何一个小小的错误都会导致车毁人亡。记住这些死亡赛道的名字——印地安纳波利斯、密执安、加利福尼亚，当然还有置老牌冠军于死命的戴透纳。戴透纳国际赛车场（Daytona International Speedway）座落于台风多发、海啸频繁的佛罗里达半岛，赛道周长2.5英里，弯道怪异，形状奇特。这里每年不仅举办云斯顿大赛，还举办跑车赛、卡车赛和摩托车赛等，赛车场自建成后已有多名赛手在此殒命，这使得这座赛场蜚声海外。

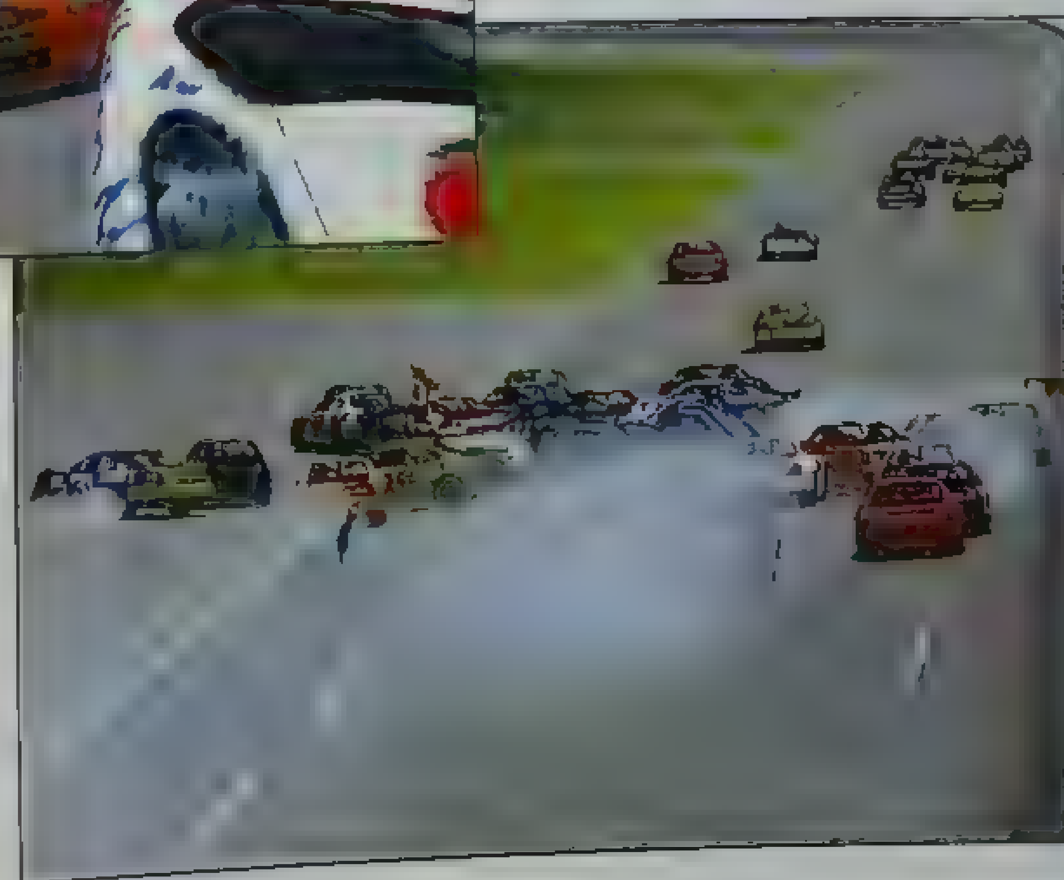
几许"丧钟"之声将我的思绪拉回到现实，我瞥了一眼墙上的石英钟，此时已是深夜零点了，窗外夜幕黑沉、一片死寂，偶有阴风划过窗脊，发出阵阵毛骨悚然的呼啸。而一股冒险的烈火在我心中燃烧起来，我返身进入游戏，决定参加一场真正惊心动魄的云斯顿大赛。我挑选了达林·艾因哈特遇难的戴透纳赛道，并特意选择夜间参赛，我将赛程调至100%，难度调至100%，参赛人数调至100%，随后一头"钻"进达林·艾因哈特生前驾驶的黑色雪福兰，我仿佛感到死者的僵尸也坐在我身旁的副驾驶座上。惊险刺激的戴透纳夜间500英里大赛就要启程了！



与其它赛事不同，云斯顿的排位赛只有2圈，车手不免有些紧张。绿旗摇动，一锤定音的计时赛开始了，车内载油量很少，车身很轻，车速也变得极高，危险的钢筋混凝土护栏就伫立在出弯点，仿佛在监视着我的一举一动，雪亮的探照灯齐刷刷地划过车窗，在我身旁的"僵尸"上留下一连串惨白的光影。

正式比赛开始了，几十辆雪福兰、福特和旁蒂亚克像一只只怪兽，一边发出雷鸣般的怒吼，一边摩肩接踵地冲出起跑线。此时，赛车与赛车之间的距离仅相隔2、3米，起跑进行得并不顺利，一连串连环相撞发生了，十几辆赛车被撞得面目全非，少数幸存者挣扎着驶回修理站紧急抢修。而此时的我，由于采取了稳健的战术而幸免于难。2圈过后，车队展开了，我从容地夹在大部队中央，既然是长距离赛事，何必争一时之短长，我决定在比赛前半程先采取节省燃料的尾随战术，仿佛赛马比赛中的"休眠跑"，而此时，我仿佛感到"身旁的







[illegible]

僵尸"在死死地狞视着我。

"耐心、耐心、再耐心!"这句至理名言是云斯顿大赛永恒不变的真谛，事故恰恰酝酿在冲动之间。保持适度的"恐怖感"是有好处的，"战战兢兢"才能"兢兢业业"嘛，这是一个云斯顿车手成熟的标志。在游戏中，赛车也是有"体力"的，这包括载油量、轮胎磨损度、水温和油温等，我尽量贴近前车的尾流，这样可以大大降低轮胎磨损和油料消耗，只要能减少一次进修理站加油换胎，就多一分胜利的把握。时间在一分一秒地流逝，赛程在一圈一圈地减少，事故在一件接一件地发生，赛手也在一个接一个地退出。这场云斯顿大赛如同一场漫长的淘汰赛，技术并不重要，重要的是生存。看着"身旁的僵尸"，我通彻地理解生存有多么的重要。

墙上的石英钟显示现在已是凌晨 2:00，艰苦卓绝的戴透纳夜间 500 英里大[illegible]，中手不见五指，能见度几乎为零[illegible]的我如鬼[illegible]制动，那么[illegible]先的[illegible]荡然无存，刹那间，我脑海中闪过[illegible]影片《急速 60 秒》中凌宇飞车时的一幕，一股不可抑制的力量促使我将油门死死按住，黑色[illegible]不但[illegible]减，而且猛然加速，一辆接一辆[illegible]的赛车被我飞速超过，啊！冲破事故的迷阵是何等的[illegible]！我没有想到自己的勇气和运气同样好得惊人，赛车不仅未有半点破损，领先优势反而进一步扩大了。冠军离我越来越近，还有不到 100 圈的赛程，现在需要的仅仅是坚持不懈。此时，我仿佛感到身边的僵尸在逐渐消失，我已经有能力摆脱心理的阴影了。

一个玩家在游戏中战胜自我是一件何等畅快的幸事，恐怖、焦虑、[illegible]的感觉不见了，终点线的黑白格旗遥遥在望，我驾驶赛车似离弦之箭一般射向终点……比赛结束了，我拿到了梦寐以求的冠军。此时，窗外已是晨曦微露，一缕淡淡的阳光洒在《云斯顿赛车Ⅳ》的包装盒上，多么惊心动魄的夜晚，多么激动人心的游戏，我仿佛感到，云斯顿大赛最伟大的车手已升入天堂，只留下这款名曰《云斯顿赛车Ⅳ》的[illegible]

编辑笔记

[illegible]并非电脑运动竞速游戏中的[illegible]，但 Papyrus 的"云斯顿赛车"系列一直是运动竞速类游戏的代表之一。在 NR4 中，我们可以看到车体表面金属质感的实时反光，阳光及灯光投射下车体[illegible]，赛车座舱中所感受到的在赛道上飞驰的车体"呼吸"(起伏)，还有那呼啸的破风之声及力反馈设备带来的真实体验。这是迄今为止能将高配置 PC 主机、高分辨率大屏幕显示设备、多点环绕立体声及力反馈驾驶设备融会贯通并淋漓尽致地挥洒魅力的唯一作品！

NASCAR Racing 4

Papyrus/Sierra

评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌人出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物造型及动画影像等方面的表现。在考察画面美感、精细程度、色彩表现及效果等因素的同时，还会考虑其对硬件系统的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方

优点

指出游戏中的最值得关注的特色

缺点

指出游戏中不可忽视的缺陷

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所侧重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功。或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占专属特性的 50% 加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性。在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激，同时又能让玩者借由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规律越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩者所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键……[illegible]逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗[illegible]探索交流对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的"世界架构"属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中"居民"——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值

《家用电脑与游戏》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是针对完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有，达到了目前的最高境界

综合评分：[illegible]玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏

优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地

综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望尝试以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明

良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特殊关键的缺憾

综合评分：达到此级别的游戏无疑是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有些不足，但从整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准

普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可用作左右，要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别

及格

单项评分：还好没有什么 BUG，勉强可用

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧



主要角色

◆**约翰·库珀　John Cooper**：著名的赏金猎人、快枪手，善使两把大枪……NO! NO! NO! 一把左轮而已。虽然是快枪手，但左轮手枪一次仅能填弹6发。独门兵器是一把削铁如泥的匕首，可以悄悄走到敌人的身后，手刃对手，亦可如小李飞刀一般掷出杀敌。实际上他基本是参照《盟军敢死队》中的那位"贝雷帽"设计的，只有他可以攀爬绝壁，搬运尸体。他还有一个与"贝雷帽"身上的"引诱器"作用近似的"怀表"，这"怀表"可以设置0～30秒不等的闹铃时间开关，更加好用。

◆**塞缪尔·威廉斯　Sam Williams**：心地善良的黑人、炸弹专家，他在雷管、火药桶这些爆炸物品的运用方面颇有心得。他的长枪能一次装弹12发，是所有人的武器中弹药最多的，射击距离也是最远的。但是连续射击容易使得枪管发红，必须间隔一些时间才能继续射击。这个口中常常发出愉悦吆喝声的小伙子可以将打晕的敌人五花大绑，而且身藏一条咬人的毒蛇，人称"一步倒"，放置于合适地点，敌人一碰即刻被咬，立马倒地而亡。这蛇的缺点是好坏不分，除了主人以外通吃！

◆**麦科伊　McCoy**：医生。也是一个百发百中的狙击手（估计独眼龙瞄准非常自然），只是子弹有限。他担负着为全组人员救死扶伤以及开锁的重担，也有着掷出毒气瓶迷晕敌人的绝活。他的一招"稻草人"往往能够起到迷惑敌人的奇效。

◆**凯特·奥哈拉　Kate O'Hara**：一位人见人爱的大美女，聪明伶俐，能歌善舞，时常变装易容打入敌人内部，有着一手玩纸牌的绝技。她经常使用一些诸如用小镜子反射日光晃晕敌人之类的小伎俩，露出大腿这一招也经常使得那些色迷迷的坏蛋不知死活，跑上前来欲献殷勤，这时Kate就会SHOW出其雪亮坚硬的靴尖，飞起一脚，将对手踢翻在地。

◆**桑切斯　Sanchez**：他本是一个小匪帮头目，因为游戏中的大反派El Diablo吞并了他的营地，杀光了他的弟兄，所以在John Cooper的允许下，他也加入了赏金猎人的一边，矢志雪耻报仇。这个墨西哥汉子力大无穷，除了和John一样可以搬动尸体外，还是唯一能够端起机枪扫射的人。他经常用他的那顶墨西哥大帽盖住自己，蒙混过关，还可以操起一只破枪托旋转救国，扫倒周围所有敌人。灵活运用他的扔石头手段往往是过关的诀窍。

◆**杨米雅　Mia Yung**：游戏中最后数关才出现的角色，这个肩上蹲着一只宠物猴的中国女孩个头矮小，因此可以躲进一些木桶中。常用的手段有用竹管吹箭戳瞎敌人的眼睛，扔闪光弹使敌人暂时失明等等。她的宠物猴利昂先生（Mr. Leone）也常常会引诱敌人进入我方的圈套之中。

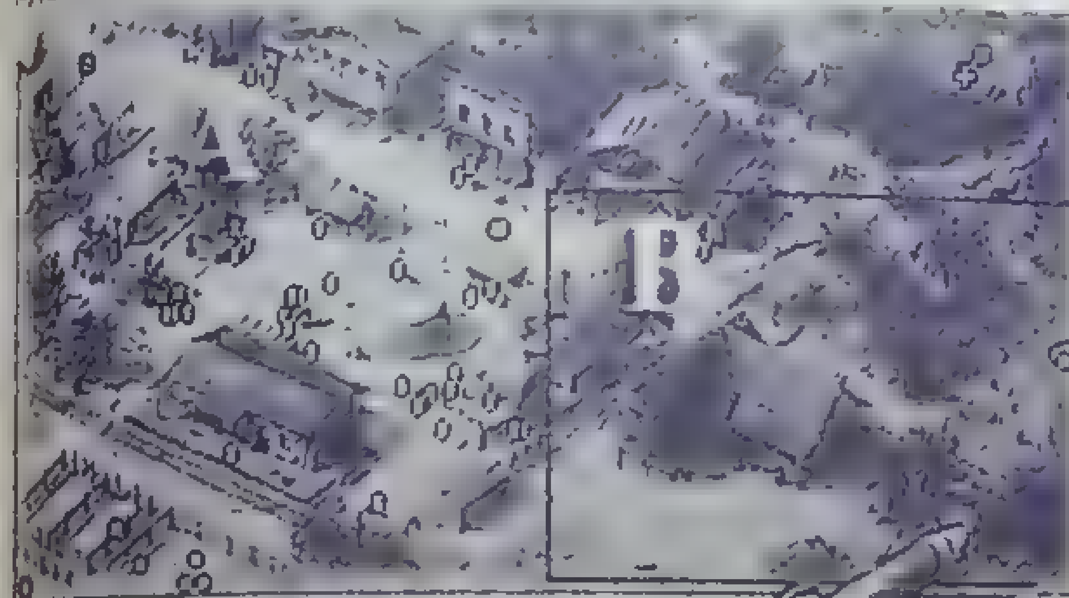
基本操控

游戏的操控类似于《盟军敢死队》，简单明了，基本可以用鼠标控制，必要时辅以一些快捷键。画面上的控制界面也比较简单，左上角是你正在控制的角色头像以及他（她）的五项基本技能（快捷键依次为「G」、「H」、「J」、「K」、「L」键）。左下角是控制角色趴下站立的地方（快捷键为「C」和「S」键），旁边的"大表"用来控制角色的预置功能，具体介绍见下面的第十八关攻略。再过去是大伙儿的图像。右下角是控制画面的拉远拉近功能的（快捷键为「+」和「-」键）。旁边的一把圆形绿镜状的东西一经点击后，会出现一个问号，旁边还有四个绿色的方向箭头，把这个问号点击在画面的某个角色上面，那么游戏画面将随着他而移动，始终以他为画面中心。再过来的"单筒望远镜"是用来打开敌人视野的，与《盟军敢死队》不同的是，它还可以设置为打开进入某一区域的几个敌人视野。另外，左下角还有关卡的小地图可以点击打开。游戏进行过程中不清楚下一步具体任务的话，可以按「ESC」键观看提示。

攻略流程

第一关：一个老朋友（An old friend）

大车缓缓驶入小镇，车上走下John Cooper。这一关是让你熟悉主角的基本技能。看好屏幕下方的文字提示，来到画面中央的一处木栏杆前，蹲下爬过去，然后跟踪那个家伙爬上房顶（地图A处），在房顶双击左上角的手枪（或按「G」）装填子弹，开枪射击前方窗户上的盆花，击倒后会有一个胖女人出来对John说些什么。从房顶爬下，来到右边的拳击台上，挥拳一下子打晕了拳击手，他可真是弱不禁风啊。然后再来到中间比试飞刀，击中靶心后去取得飞刀收好。突然这家伙不服气，将John



打晕在地，刚才的胖女人会立刻跑出来说她看到了事情的一切。John苏醒后，往右上角方向去，在地图B处会发现自己的怀表，拾起。敌人在右上角的地方等着你，用"怀表"引来敌人察看，乘其不备迅速跑过去挥拳击倒他，安好马鞍，策马扬鞭而去！

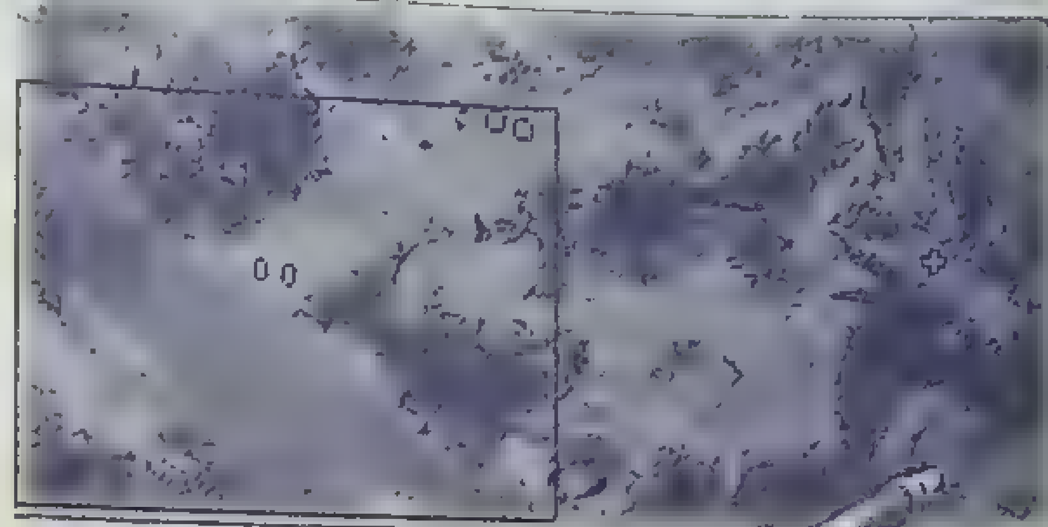
第二关：南方农场（Southern comfort）

John的老友Sam Williams在一家农场工作，可恶的农场主以Sam煽动农民造反为由将其打晕，John赶紧将Sam转移到农场的左上角。农场主纠集了很多爪牙在农场四处搜捕他们，John开始思考如何从农场脱身。这里要开始灵活运用你在上一关中练习过的技能了，打开敌人的视野，用"怀表"一个个地引来敌人，然后开枪或用匕首杀死敌人，如果惊动了其他的敌人也不要慌。闻风而来的敌人如果不多，你就躲在已经死亡的敌人尸体旁边，伺机杀死被吸引来的敌人。记住要随时装填子弹。如果来的敌人太多，就按下「shift」键，画面上显示深蓝色的门都可以进去藏身。场景中有一些农民，一定不能伤害他们，不然就Game Over了。场景里还有一些农民饲养的鸡和田地中的稻草人身上的小鸟，一旦你走过它们附近，很容易惊动它们，发出的嘈杂声可以把附近



的敌人引来干掉。如此这般，干掉所有敌人后，将Sam扛到马厩旁的水槽（地图A处），把他弄醒，然后就两人可以骑马从下方离去。

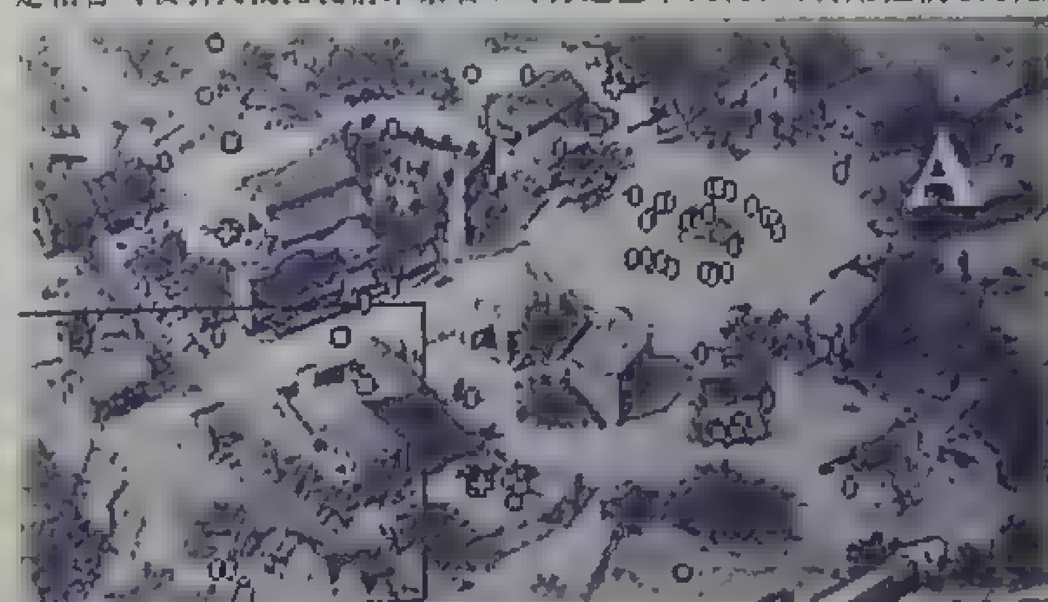
第三关：烟雾信号（Smoke Signals）



黑人Sam可不是普通的农民，他也有自己的特长，这一关会让你熟悉他的手段。首先他会站在小河边向对岸扔一个雷管，"PANG"一声，他们身旁的树上竟然有一个人吓得掉了下来，摔晕了，Sam过去将他捆好，以免这小子使坏。然后去场景右方的峡谷口拾获一个炸药桶，放在峡谷中的障碍前，将火药引子尽可能地沿线撒远，点火，障碍被炸得无影无踪。OK！两人骑马过关吧。

第四关：绞刑架下的营救（Hang'm High）

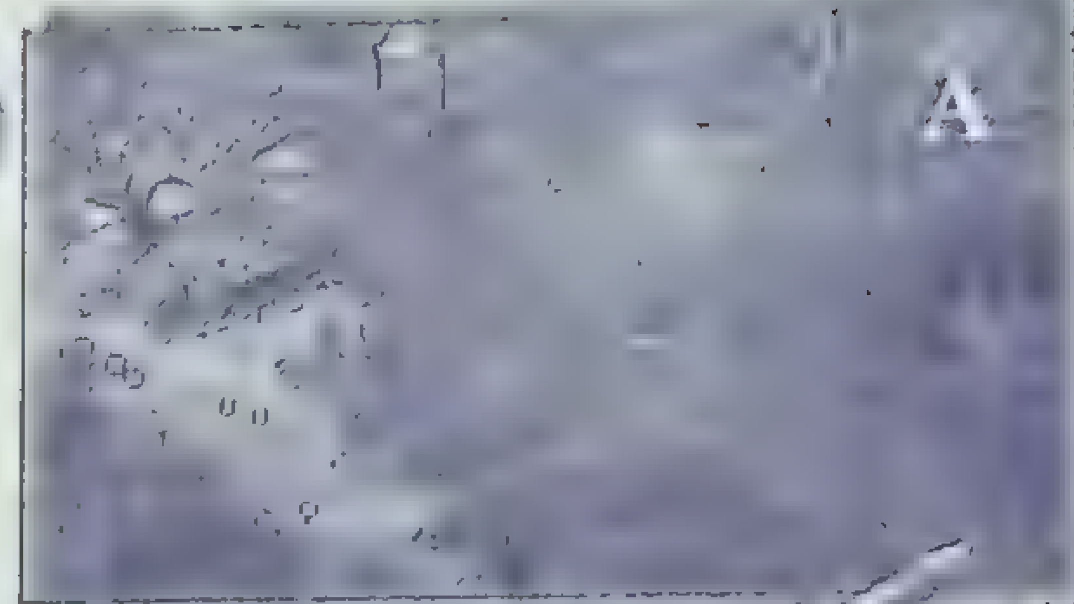
McCoy医生被匪徒们推上了小镇中央的绞刑架，生命危在旦夕，如何成功营救他脱险是本关的任务。首先，John和Sam会出现在地图的左下方，有一名着黑衣的牧师也将骑马经过，让John将他打晕并由Sam绑起来，扛到最偏僻的角落。否则，牧师会为McCoy医生做最后的祷告，然后匪徒就会开始行刑。这一关的某些市民很讨厌，他们一看见John和Sam就会大呼小叫，惊动匪徒，还有些市民看见你打死了坏蛋，也会"奔走相告"，吸引大批匪徒前来察看。对待这些市民，要么利用他们吸引匪



徒，要么干脆把他们也打晕并绑好，扛进小屋中。小镇中央的绞刑架周围比较空旷，这里需要使用Sam的长枪了，这枪的射击距离较远，灵活运用事半功倍。杀死场景中的所有敌人后，要注意等一会儿，也许会从绞刑架上方教堂旁边的房子中会跑出一些敌人。最后让John从绞刑架上救下McCoy医生（用匕首），指挥医生去地图A处取得他的装备，三人骑马从这旁边的出口离开即可。

第五关：医生的小屋（Doc McCoy's cabin）

大家随医生来到了茂密丛林中的医生住处，天知道他怎么住这么个鬼地方，竟然有鳄鱼爬来爬去，不过空气清新，环境不错。首先进屋收拾一番，取得宝贝——狙击枪，然后开枪打断地图A处的一条系着破船



的绳索。接着，掷出毒气瓶迷晕河面下方的一条鳄鱼，这时河中的那条鳄鱼会慌忙窜上河岸，医生就用热气球吊着毒气瓶，让它飘到河中鳄鱼上方（注意气球的阴影位置），开枪击破气球，毒气瓶掉下迷晕这条想逃跑的鳄鱼，这招真绝！Sam 这时有些大意，跑去察看前面迷晕的那条鳄鱼，那知这家伙竟然清醒过来，咬了 Sam 一口，别慌，医生在呢！他会为 Sam 包扎好伤口。

第六关：美女 Kate(High Stakes)

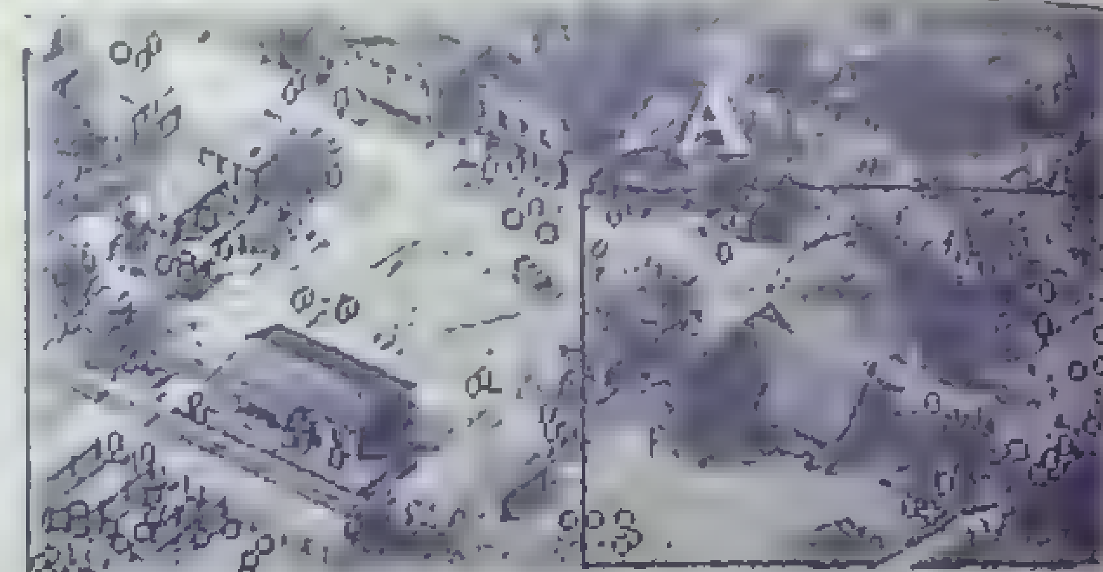
美女 Kate 是赌坛奇葩，这天手气实在不错，赢了不少钱，却被匪徒诬陷为"出千"，被抓起来关在停泊在港口的一艘船上。当 John 打听到这个消息后，三人商量着要如何救出 Kate。这一关的敌人很多，不易对付，而且由于是在夜晚，他们的听觉特别灵敏，千万注意不要随意跑动，步行前进最安全。John 用怀表吸引来敌人，然后用匕首杀死他们——这是这关要熟练运用的主要手段。按地图所示线路行动，可以更快接近轮船，另一边的敌人就不用管了。终于接近轮船了，让医生掷出毒气瓶迷晕船前的那群敌人，然后医生和 John 从船头旁边的一堆木头处（地图 A 处）上船，进入轮船里面，医生开锁，John 割断捆绑 Kate 的绳索，此时会有大量敌人被惊动，从轮船前的房子里蜂拥而出。怎么办？保守的办法



是在轮船上将来犯之敌一一杀死，但这样难度较大，最快捷的方法是在救出 Kate 的同时，马上指挥大家沿刚才上船的路线跑出去，再会合 Sam 回到刚才来的路口，骑马过关。这样做的诀窍是要行动迅速，敌人会赶不上你的步伐，而好处就是可以不费一枪一弹，省事不少。

第七关：女人的武器(A Women's weapons)

Kate 乃一柔弱女子，看似手无缚鸡之力，但却也有她的独门功夫。场景右下方的小房子旁边晾着 Kate 的衣服，她试图去取回换上，但是有一个匪徒把守在这里，不能过去。John 会自动躲在小屋的后边，让 Kate 沿路丢几张扑克牌把这个匪徒吸引到小屋后边来，John 即会自动跑出打晕敌人。换好衣服后，地图 A 处的房屋前有两名敌人在把守，首先对付右边的这位吧。只见 Kate 走上前去，敌人："嘿！干吗的？"小姐不慌



不忙，拉了拉裙边，似乎不经意地露出了白皙的大腿，贪色的匪徒目光顿时变成了紫色，并不知死活地走了过来，正要接近 Kate 的时候，John 从路旁一跃而出，打晕这小子。然后 Kate 用镜子晃晕另外一个家伙，使他暂时失明。接着大伙儿跑过这段即可。最后还是由小姐慢慢走上月台，乘机踢晕这里唯一的敌人，四人坐火车离去。

第八关：不入狮穴，焉得狮子(Into The Lion Den)

四人骑马来到名为"狮穴(Lion Den)"的匪徒营地，凶神恶煞的守卫拦住去路，四人只好佯装离去，其实已经在思考如何偷偷潜入这里。本关很考验大家的灵活性和配合度，因为任务要求不能杀死任何敌人，但又必须将他们全部打晕、捆绑。而敌人即使晕倒或被捆绑，只要另外的同伴跑来解救就会苏醒过来。所以把他们捆绑后扛到何处也是一个难题，通常以扛进屋子或偏僻处为好。从地图可以看到，这里的环境可以分为内外两部分，首先应该沿所示线路捆绑好外围的敌人。然后进入院内收拾这里的敌人。整个匪巢又分内外两院，在外院的最里面（地图 A 处）会有一个火药桶，让 Sam 拾起去炸开那扇分开内外院的大门。解决掉内院里面的守卫后，上楼进入中间那个大门，里面有两个敌人躲在一处布帘后面，怎么也不肯出来，让医生用毒气瓶对付他们吧。最后四个人走进房子里去便过关。



第九关：夜贼(Like A Thief in the Night)

这一关的任务是盗取匪徒的马匹，解救一名人质。难点是不能随便开枪，如果惊动了篝火附近的敌人，任务即会失败。敌人的尸体也要收藏好，不要让他的同伙发觉。首先请注意地图上的深蓝色地区，这些都是你最好的隐蔽地点。因为是夜晚，敌人的听觉也相当灵敏，尽量不要跑动。开始阶段让 John 使用他的怀表吸引敌人过来（要小心控制鸣叫范围），也可以让 Kate 丢纸牌吸引敌人，打晕捆绑或者用飞刀解决。同时还要注意来回巡逻的敌人会因为固定位置的同伴突然失踪而跑来察看。地图上 A 处的大胖子比较难对付，还是用医生的毒气瓶吧，John 马上赶去"一刀砍下"后扛走尸体



接近篝火处岗楼上的家伙最喜欢跑下来察看同伴的去向，这也是杀掉他们的最好机会。过了岗楼后，让 John 一人行动，其他人暂时躲在后面不要动。这里只需要杀死马场门口巡逻的一个家伙，然后由 John 偷取马鞍将那些马全部带到 B 处（一次只能骑一匹马带一匹马）。马儿全部安全到达 B 处后，其他人全部也赶到 B 处待命。最后的难题就是在那个来回巡逻的胖子。每次胖子一转身的时候，John 先割开捆绑人质的绳索，然后一拳打晕他，再把他扛到 B 处与大家会合即可过关。这里不能有任何延误，必须在胖子转身就开始行动，也不能跑，时间需要掌握得好，此处可能要多次尝试方能成功。



第十关：匪首的梦魇(Lullaby for Four Aces)

匪首 Sanchez 的巢穴位于一处易守难攻的险要山凹中，本关的任务是杀入敌营，生擒匪首。首先让 John 沿所示线路到达山崖边的大石后面（A 处）藏好，然后让黑小伙 Sam 用长枪远距离射击城门上的敌人，这样还会有不少敌人跑上城门察看，最好一并射死。在敌人的注意力都被吸引到城门去的时候，让 John 悄悄从山崖下到屋顶，杀死那里的敌人，也会有不少敌人送上门来，请 John 大开杀戒吧！当 Sam 已经把城门上的敌人解决得差不多时，就轮到 John 去开大门了，注意杀死沿路的敌人。大门一开，大伙儿都杀进来了，事情也就好办多了，一直杀到最高处的塔楼（B 处），John 进入把 Sanchez 打晕并绑起来，但不能杀死他。Sam 和医生在这里可以捡到不少东西。这时敌人的一群援军突然赶到，他们呼叫着向塔楼冲来，让 Sam 多扔雷管，医生也可以适时地掷出毒气瓶，抵挡困难的时候还可以退到 C 处的小屋缓冲一下。杀死这些援军后，扛着俘虏 Sanchez 撤离匪巢。

第十一关：埋伏(Ambush at the Snake Pass)

活捉了匪首后，赏金猎人们押解着 Sanchez，途中来到了一处峡谷，看似静悄悄的峡谷竟然充满了杀机。指挥 John 爬上左下角的石崖上，杀死上面的两个家伙。然后和 Sam、Kate 一起沿左路杀上去，途中要多用 John 的"怀表"和 Kate 的"美人计"。这关的敌人虽不少，但杀死他们的难度都不大。要注意的是峡谷中央停着一辆破马车，里面藏着一个敌人和一挺机枪，让 Sam 用雷管干掉他吧。杀光了所有敌人后，Sam 用炸药桶炸开上方的障碍，大家穿越幽谷，朝着目的地飞奔而去。

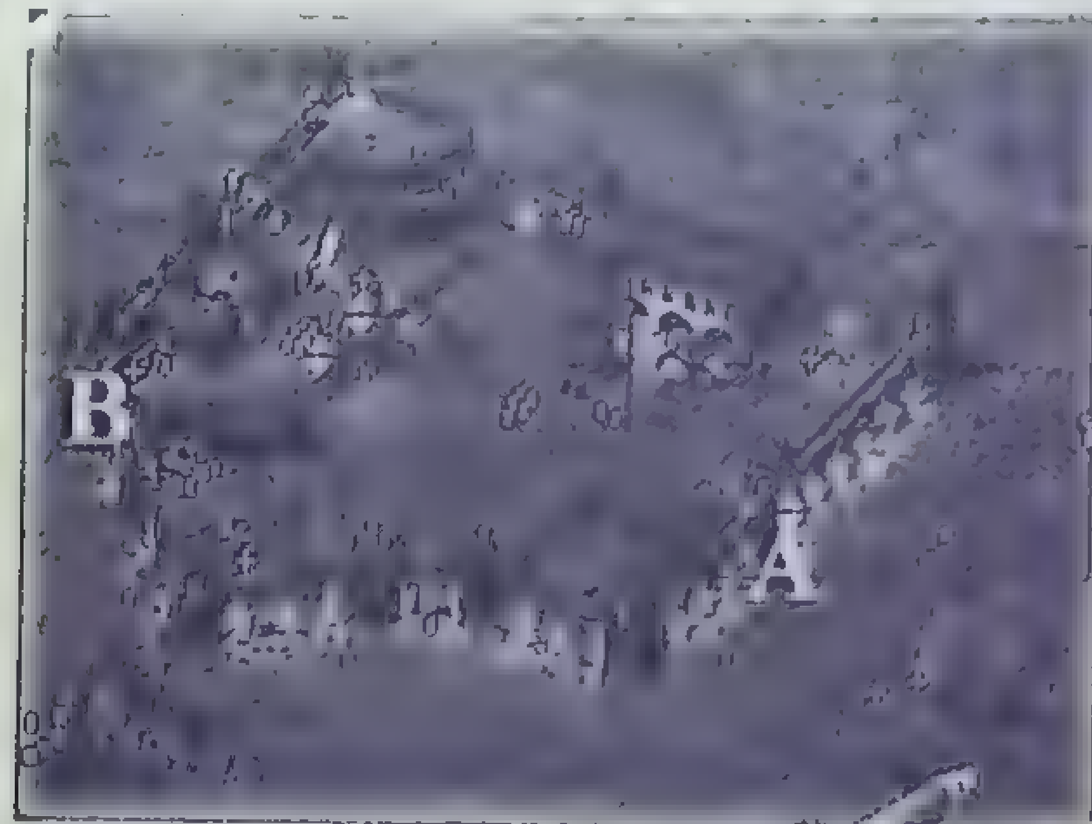
第十二关：逃离埃尔帕索(Escape from El Paso)

在押解匪首 Sanchez 的过程中，这家伙一直声辩自己是无辜的，并且向 John 提供了一些情报。这使得 John 也怀疑自己是否弄错了对象，



在他向联络人 Smith 解释的时候，突然 Smith 被神秘人暗杀了，[illegible]也成为在场的唯一嫌疑，警方开始在埃尔帕索全城搜捕 John。[illegible] John 和分散在全城各处的其他几位同伴会合，[illegible]。John 趴在城中一处房顶上，伺机下楼干掉周围的敌人，[illegible]几位同伴都在哪儿呢? 医生在右上角的教堂后，Sam 在左上角兵营前的一个院子里和一位女士闲聊，而 Kate 更是无聊地在右下方的民居里看着一位黑女人养猪! 先去找 Sam，再去找医生，最后找 Kate，[illegible]不是最重要的，能躲就躲。医生记得多拾取一些毒气瓶，很有用处。还要注意火车的来来往往，可以利用这一点躲避敌人。大家会合后，[illegible]马儿分散在左下方的房屋前（A 处）以及 John 一开始藏身的房屋旁边的院落里，得到它们应该不难了

第十三关：脱狱(The Walls of Fortezza)



逃离埃尔帕索后，为了找到真凶，John 需要从监狱中把 Sanchez 救出来，从他的口中得到有价值的线索。黑漆漆的夜晚，大家来到了佛特扎(Fortezza)监狱旁，首先干掉右下方的四个敌人，其中有一个胖子还带着两条狗，为避免狗的狂吠惊动监狱内的守兵，最好在他远离监狱大门的时候解决它。然后让医生取得这里的毒气瓶，Sam 取得炸药桶。John 出来从监狱右边中部的墙壁（A 处）爬上，在这之前先让医生挪出毒气瓶迷晕上面的三个敌人。John 摸进监狱后，任务不是杀光全部敌人(这也不太可能，士兵实在太多了)，只需要杀死其中三名军官模样的家伙就行了——当然这也决非易事。干掉军官后，敌人似乎就失去了主心骨，成了一群没头的苍蝇，对你也不太注意了。这时叫 Sam 去炸掉监狱大门，最好先惊动敌人，然后再点火，掌握好时机可以炸死不少敌人。大门炸开后，Sam 和医生趁乱闯入监狱，躲藏在房间中。然后逐一干掉还在监狱里的敌人（多数敌人已经到门外去了），在左上方的监狱最高楼层的中部救出 Sanchez，来到左方的监狱围墙（B 处）上，让下面的 Kate 首先干掉一个在围墙下巡逻的士兵，将所有马匹牵到围墙下，大家依次从围墙跃到马上，逃离此地。

第十四关：灰熊的怒吼(They called him Grizzly)

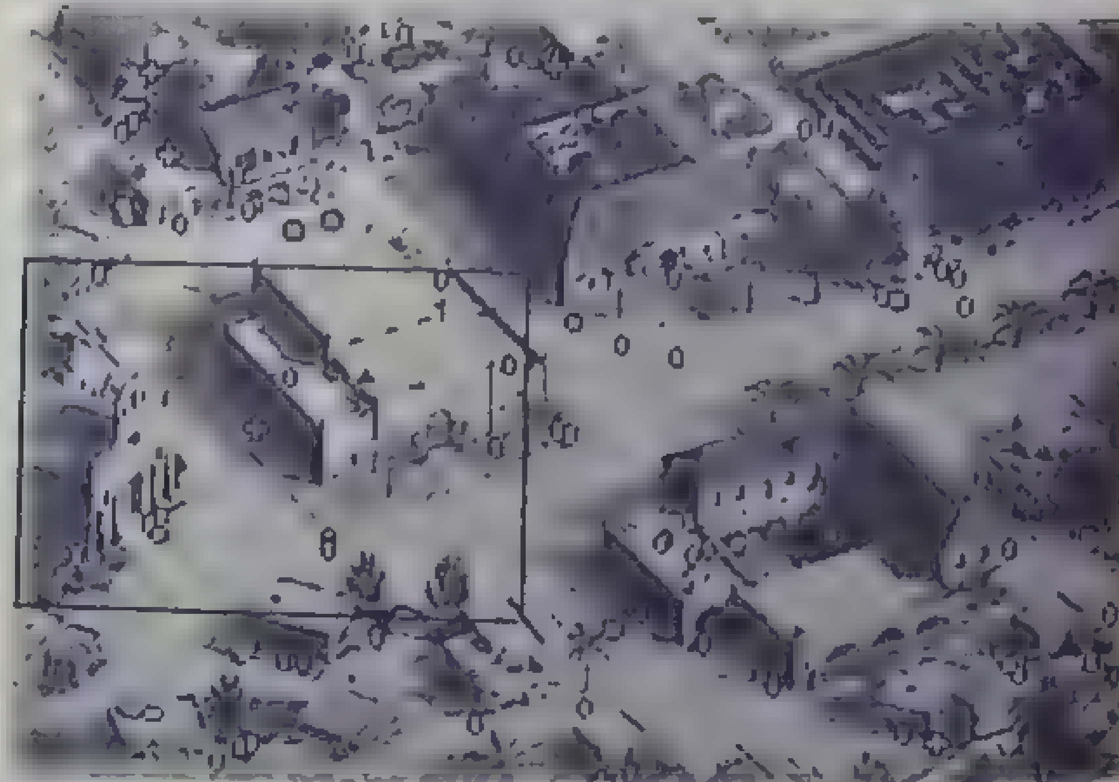
为了寻找线索，Sanchez 提出要先回他的老窝一趟。结果，发现他的营地已经惨遭血洗，兄弟们已经全部被杀。这里要展示 Sanchez 的手段了，首先用酒壶引诱敌人，接着拿墨西哥大帽盖住自己，骗过敌人，待他们走近时操起一只破枪托打倒对方。然后扔石头砸晕营地中机枪旁的



敌人，接着拿起机枪一阵狂扫，敌人尽数倒下！记得还要冲进屋子杀死剩下的坏蛋。

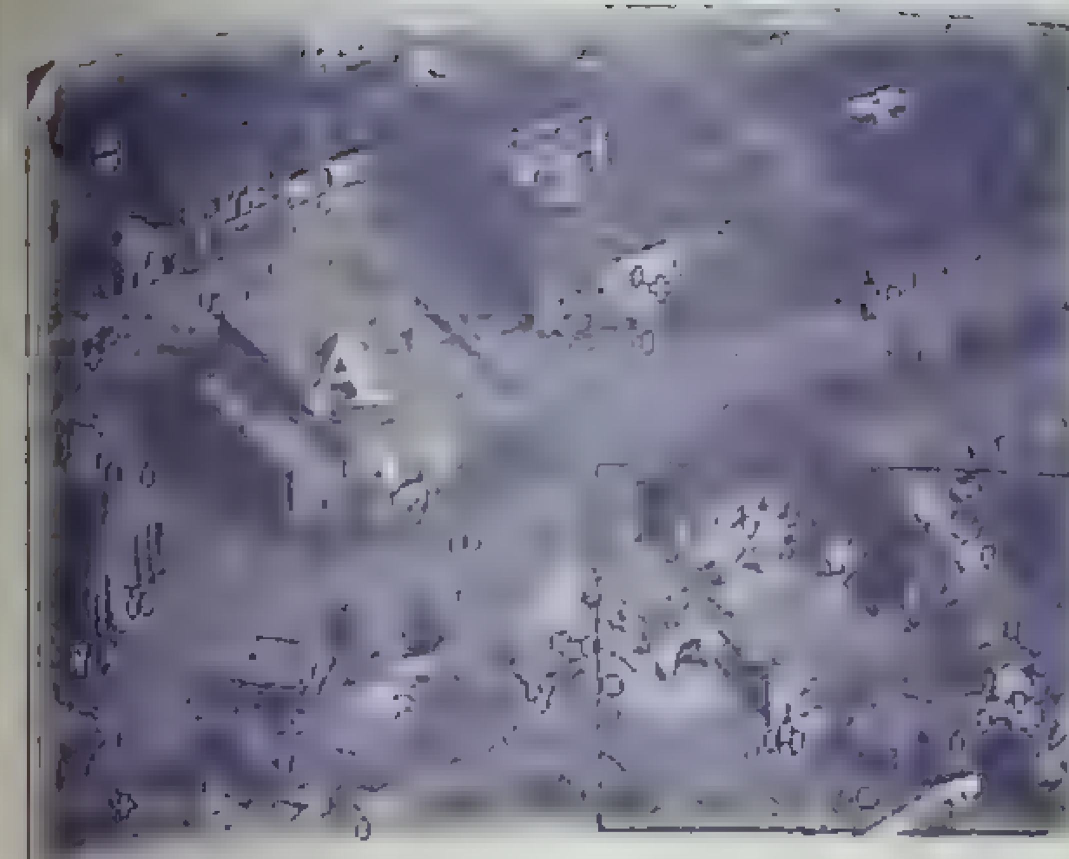
第十五关：与魔共舞(Dance with the Devil)

这一关大家又分散在城中的每个角落，首先让 Sanche 解决掉附近的两个敌人后，派医生去开启地图左上方那扇门，Kate 潜入其中拿到衣服换上后，就可以无所顾忌，畅通无阻了。让 Kate 进入右下方的院子，向卡洛斯 (Carlos) 提出要在他的酒吧当舞女。当 Kate 在台上翩翩起舞时，卡洛斯和一些同伙全被 Kate 的舞姿迷住了！难点是不能惊动卡洛斯，否则任务就失败。第一件事是大家先要会合起来，让 John、医生、Sanchez 会合不难，难的是让 Sam 脱身，他趴在左下角的房顶上。这里地面有巡逻的士兵，屋顶也有守卫，的确很棘手，综合运用石头、毒气瓶等等手段，最后大家终于会合了。接下来就是要对付酒吧周围的敌人了，Sanchez 的大帽子和美酒可以发挥大作用哦，干掉他们后，让医生去开酒吧楼上的门，然而屋里会有敌人和其他两个舞女，还是让 Sanchez 去干掉他们吧。最后，由医生去开屋子里的保险箱，完成任务。



第十六关：智劫银行(A Fistful of Dollars)

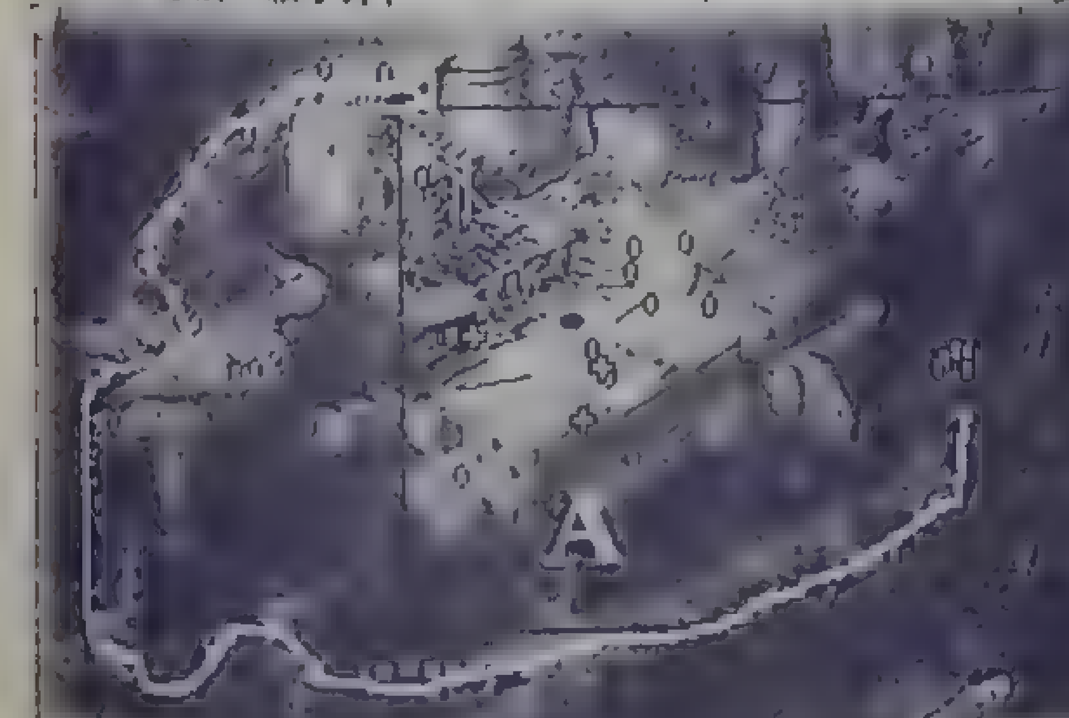
是夜，依旧是前一关的场景，大家站在教堂一侧，这次的任务是如



何去银行偷出钱袋。这里的市民很讨厌，喜欢大惊小怪，总是暴露我方行踪，建议把他们打晕吧。Kate 这时在酒吧的外面被三个匪徒困住了，设法使她脱离困境，与大家会合。银行位于地图的 A 处，周围有八个人巡逻，门口还有两人把守。先把来回巡逻的人用毒药瓶迷晕杀死，然后设法把门口的警卫解决掉。就这样闯入银行吗? NO! 看见场景右上角的迷宫花园了吗?我们去那里试试吧。沿路干掉麻烦的敌人，进入花园，Sanchez 用手推开其中的雕像，发现这里竟然有一条密道直通银行。大家通过密道进入银行，发现这里的敌人也不少，Kate 出面吸引了这些坏蛋的注意力，逐一干掉他们，John 和 Sanchez 各扛一袋美金，大家回到出发点即可过关。

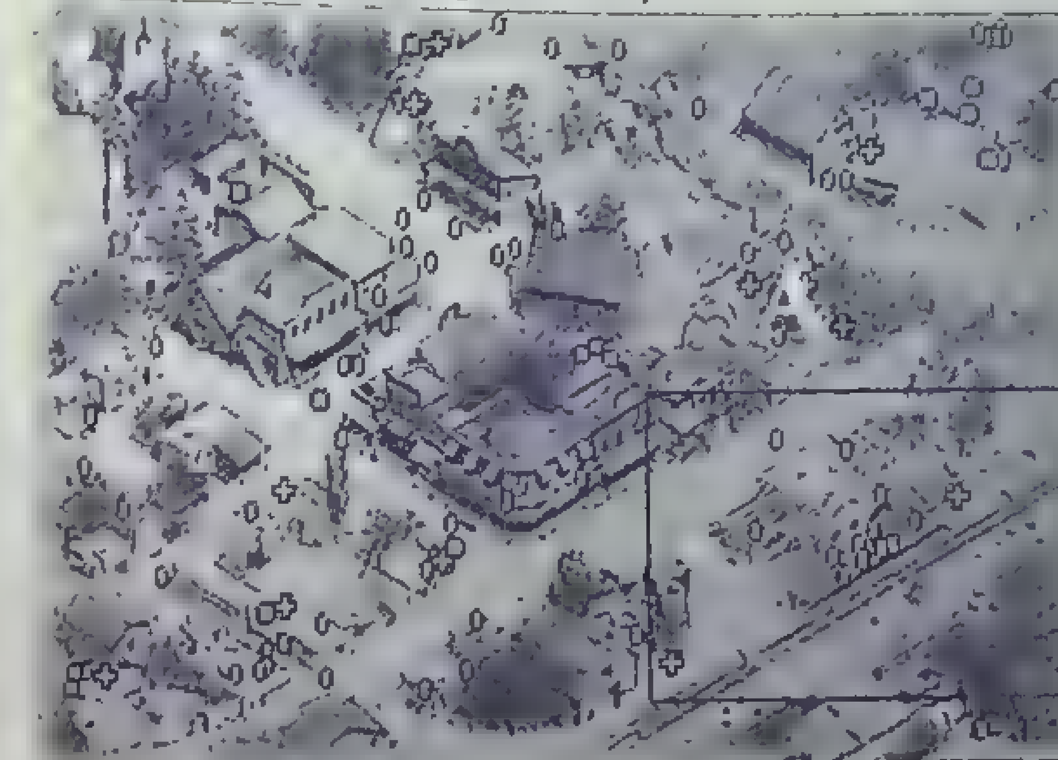
经过刚才的一番激战，大伙儿都累了，天也黑了，大家疲惫地进入梦乡……夜半时分，突然，有一个火把从窗外扔进室内，有人纵火！而木头结构的房子极易着火，顿时，火光冲天！正在危急关头，一个个子不高的中国女孩闯了进来，揭开地板的一块盖板，原来这里有一个隐藏的秘密通道："快！从这里逃吧！"

第十七关：最后一颗子弹(To the last bullet)



中国女孩带领大家逃离险境，匪徒也开始报复了。本关一开始，他们杀死了中国女孩 Mia 的父亲。如果惊动敌人，即会在右上角和左上方各出来一队巡逻兵。首先派 John 从地图所示线路杀光沿线所有敌人。这一关虽然也是夜晚，但是由于场景中有熊熊燃烧的木屋，有一处"飞流直下三千尺"的瀑布，所以敌人的听觉敏感度稍次于前面的夜晚关卡，但是他们比白天还是要警觉得多，希望大家注意。Sanchez 在院墙外拾取一块石头，一次可以同时砸倒几个在院内呆在一块儿的人，但是通常只有一个会晕。然后 Sam 在院墙外的拐角处(地图 A 处)放蛇，敌人来察看时可以咬死几个。最后要特别注意在小桥的右边树林中隐藏着一个最后的敌人，他躲在树丛中，外面根本看不出，你应该借助地图搞清楚他的位置，以免被这小子暗算。

第十八关：六人小队(The Magnificent Six)

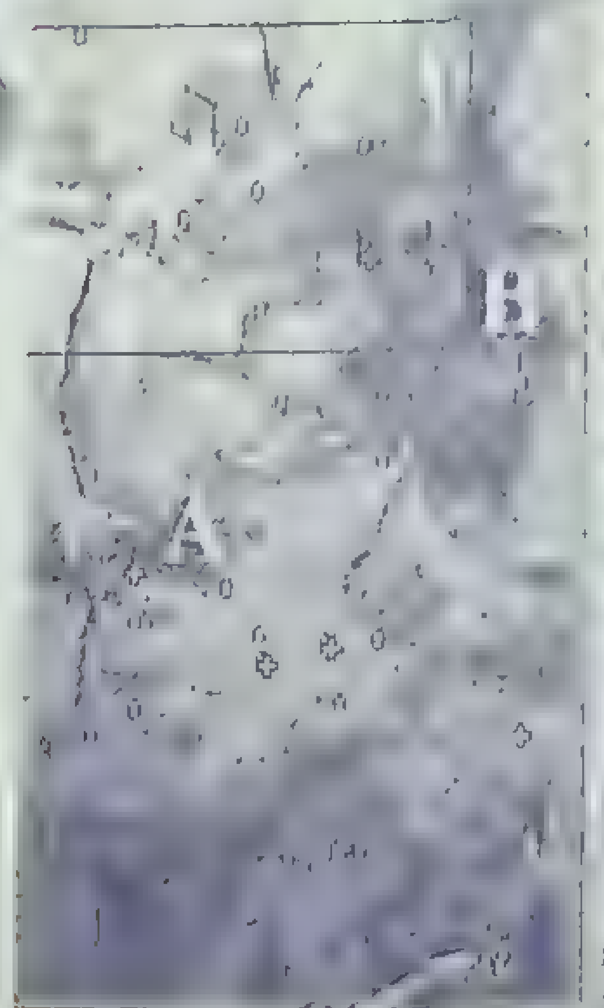


大家一下火车就会被匪徒团团围住，只有 Kate 和 Mia 跑到了下面的栅栏后。首先让 Kate 慢慢走(不能跑)进车站，这时敌人基本不会注意她。上到车站的房顶，这里有三个敌人，用脚踢晕左边和中间的敌人，然后站在右边房顶的敌人身后，这时要同时对付站台上的这五个敌人，就必须使用"预置动作"功能，先点击需要预置动作的人物图像，再点一下画面左下方的"怀表"，图像上方会出现一个带"?"的小圆圈，这时就可以为他设置动作了，比如：让 Sam 用枪打离他最近的那个。其他人也一一设置好，一人对付一个，按下空格键，呵呵，五个坏蛋还没反应过来就全被送上西天了。然后，大家赶紧躲进房子(Kate 带 Mia 躲到右下角的栅栏后面去)，有很多敌人会听见枪声闻风而至，由于有 Sanchez 在，所以冲进去的敌人都会被他打晕扔出来。这里可以将附近的敌人都设法引进车站的房子中，统统干掉。Sanchez 一定要取得车站两旁的两块石头，后面有大用处。基本不要理会地图右边的敌人，叫医生扔毒气瓶(或由 Sanchez 用石头)弄晕右边一小院(A 处)的两个敌人，而 John 去取得马鞍。

镇子上方的一间旅馆前，有五名无聊的匪徒在戏弄一个被捆绑的俘虏，轮番开枪射击俘虏脚下的土地，这可怜虫被逼得跳个不停，躲避子弹。这里的难题是如何将这五名匪徒全部吸引离开俘虏，或者将他们一下子全部干掉。因为如果部分匪徒离开，俘虏会试图逃进旅馆，而剩下的匪徒会在他逃跑时杀死他，造成任务失败。后一种方法要实现比较难，前者则要多次试验，最好让 Sanchez 冲进这一群匪徒附近的房子里，这些敌人发现后也会跟着冲进去，Sanchez 会把冲进来的敌人全部打晕扔出。最后还是由 Sanchez 用石头把路口旁的一个机枪手砸晕，然后 John、Sam 和 Sanchez 骑马冲过北方的路口即可。

第十九关：血染的金钱(Blood Money)

赏金猎人们来到了一处修建在绝壁上的矿山，这里敌人虽然不是很多，但是地势极为险要。在出发点，Sanchez 可以拾到一块石头，John 用怀表把最近的那个敌人吸引过来，Sanchez 扔石头砸晕他。然后让 Sanchez 故意走出小道，让敌人发现，接着赶紧跑回，盖好大帽子躺在路旁，待敌人来查看时抡起枪托干掉对手。John 和 Sanchez 两人配合，不需



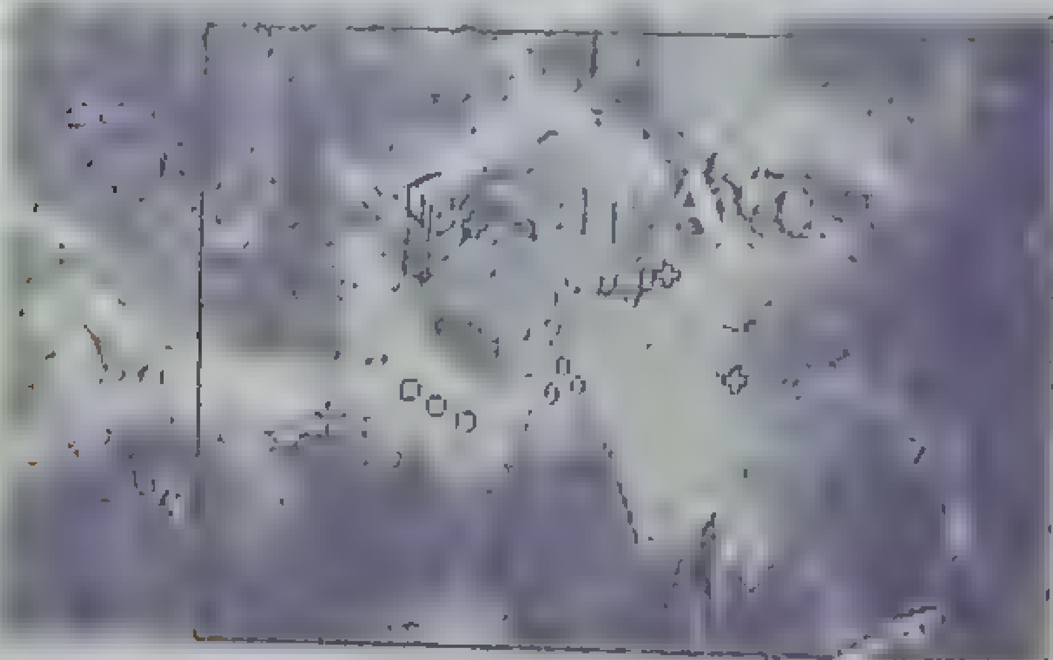
名女匪可以把[illegible]敌人全部干掉。在[illegible]A处[illegible]，Sam[illegible]，自己站在[illegible]门[illegible]上，[illegible]一枪[illegible]敌人，[illegible]会有[illegible]敌人跑[illegible]，[illegible]但更[illegible]大[illegible]下来了。敌人[illegible]。[illegible]Sam[illegible]，[illegible]墙了[illegible]，[illegible]可以把下[illegible]名敌人全部干掉，[illegible]打[illegible]

[illegible]山上不再有敌人下来后，大家也可以开始往上走了。山腰有一处岗楼，上面有[illegible]名哨兵，旁边还有一个把守坑道的，还是用 Sanchez 扔石头砸晕的老办法吧。不要惊动山腰小屋(B 处)里面的敌人。一路轻松杀了上去后，让 Sanchez 扔石头砸晕最高处房子前的两名巡逻兵后，大家不要走到这所房子前去，否则房屋内的人会发觉，任务就会失败。John 从房子右边的峭壁上爬上去，伺机用飞刀杀死山顶的最后一名敌人，然后从山顶下到房顶，就会偷听到匪徒们起内讧的过程。



地图中 A 处和 B 处的敌人正在交火，双方势均力敌，而这里的难点是需要从 A 处的院子中穿过。大家合作把 A 处的匪徒干掉几个，使得双方人数失衡，守军很快就会冲进 A 处院落，这时大家赶紧躲进旁边的房屋中，看双方将在这里展开新的激战，并最终两败俱伤，我们就等着坐收渔翁之利吧。最后大家干掉火车下侧的七名坏蛋，其他人赶紧进入火车的最后一节车厢，让 john 和 Sam 从火车头那边摸过去，从后面袭击火车头另一侧的守军(C 处)，把他们全部干掉后，立即沿原路返回和大家会合。稍等一会儿，火车开动了，大家胜利地逃离战场，让那两伙人继续狗咬狗吧。

第二十关：中国女孩(Little China Girl)



中国女孩 Mia Yung 人小艺高，本关让大家开开眼界。三个敌人来到房屋附近，Mia 先用竹哨引来敌人，再用竹管吹箭射瞎了他的眼睛，瞎眼匪徒疼得举枪一阵乱射，竟把自己的两位同伙给打死了，自己随后也晕死过去。另一拨骑马的三个敌人随后来到此处，小女孩马上躲藏在房子后面，在地图 A 处的附近丢一把花生，让小猴跑去吃花生，并手舞足蹈吸引敌人前来围观。Mia 扔一个闪光弹使敌人暂时失明，呵呵，就是这么简单。

第二十一关：狗咬狗(Piggies in the middle)

大家又回到了第十八关的小城里，刚一进来就听到了密集的枪声，为何这么热闹？原来是城中的守军和匪徒正展开激烈的巷战，而赏金猎人们的任务是登上火车，离开这个是非之地。首先让 John 悄悄地走近路口的旅馆，把这里的两名守军干掉，然后迅速撤回原地，那么街对面的匪徒就会马上往右前进到旅馆，继续和右边的军队激战。大家就可以按照地图所示线路前进，沿路杀掉讨厌的敌人，注意躲开军队的炮火。在

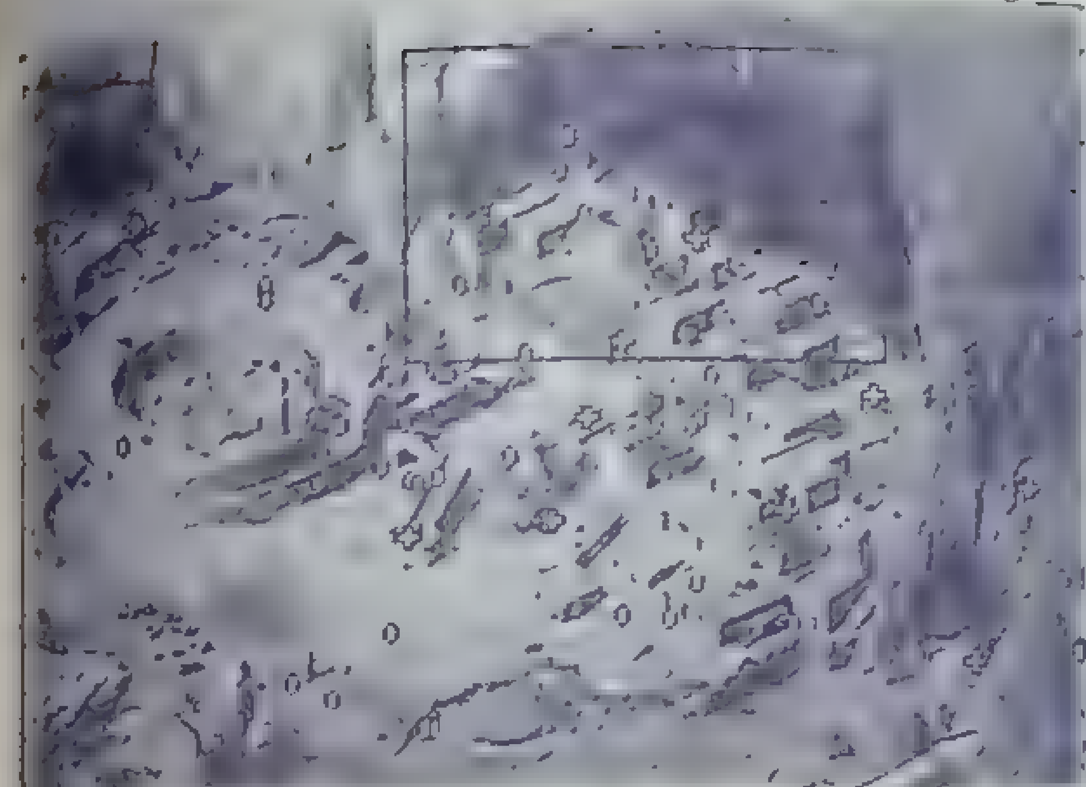
第二十二关：最后的摊牌(Showdown in Deadstone)



大家紧追抓走医生和 Kate 的匪徒来到一个土匪营地，天上开始下起了小雨。有三个残暴的匪徒正在对医生拳打脚踢，John 得赶紧将他营救出来。John 沿所示线路 A 可以很快救出医生，唯一要小心的是铁路旁的一个哨所中的敌人。救出医生后，有一些敌人会闻讯而至，不要着急，一一干掉他们不会很难。然后 John、医生为一伙，其他人为一伙，大家按所示线路分头夹击敌人，沿途收集好五匹马，从右上方的路口出去即可。Sanchez 要能够得到中央十字路口的机枪，过关会更加容易。

第二十三关：闯入地狱(At the gates of hell)

离真正元凶 El Diablo(爱大菠萝！？)的老巢越来越近了，大家都十分紧张。本关一开始，场景的中上方，Kate 机智地踢晕两名看守，赶紧让她躲在旁边的房子中去吧。John、医生出现在场景的中下方，而其他几位则藏身于场景的左上角。目标就是杀进匪巢去，而匪巢的入口就在场景



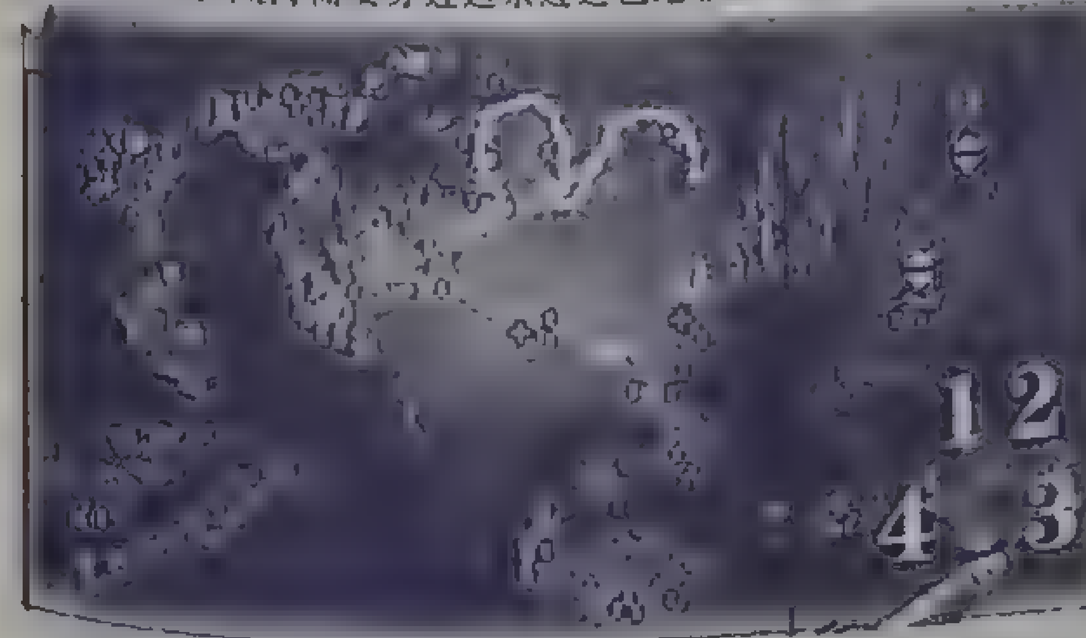
的右上方。John、医生先往右杀去，医生一定要取得右边中部峭壁间的狙击弹夹。Sam 几个也慢慢从左边杀进来吧，Kate 在里面适时地清理掉内层的敌人。场景中央的机枪是 Sanchez 最喜欢的武器。经过前面的征战，这一关的难度并不是很大，最后歼灭全部敌人也只是时间的问题。

第二十四关：死亡建议(Death overture)

出人意料的是，刚刚进入洞口，后面的铁栅栏就重重地落了下来，"不好！中计了！"……等到大家醒来的时候，已经全部被抓进匪巢的大牢中了，而 Sanchez 更是被 El Diablo 单独严刑拷问。一开始要设法从牢房中逃出，可大家的武器已经被全部收缴了。别慌！中国女孩 Mia 自有妙计，先让 John 站在门口不远处，然后 Mia 撒一把花生在门口，让小猴跑去吃花生，吸引敌人开门察看，John 趁机一拳打晕看守，大家一涌而出，在门前的大箱子里取回各自的装备。

哇塞！和外面黄沙满天的西大荒不同的是，此地竟然是一个漂亮的山水溶洞。往上走，杀掉几个坏蛋后，前面的铁门似乎不能打开，注意旁边火把下的一处光滑大石头，让一个人站上去，铁门就会自动打开，这里有许多敌人，慢慢杀吧。画面中上部的溶洞是互相联通的(如图所示)，可以利用这个特性干掉敌人。最难的地方是中央的部分，地域广阔，没有掩护，注意用小女孩的闪光弹和医生的狙击枪，对于被这边的尸体所吸引过来的敌人更是不能放过。终于冲到了溶洞的右边，El Diablo 见势不妙，丢下 Sanchez 跑了，大家追了上去，这个坏蛋竟然把去路炸塌了。

前面只有一处流淌着灼热熔岩的圆形空地了，常人一旦踏足，就会烧伤。圆形空地周围有四个台阶(把有铁门的台阶定为 1 号台阶，按顺时钟依次为 2、3、4 号台阶)，让医生由 1 号台阶开始，经 2 号台阶到达 3 号台阶(其中请随时用医药包自救)。医生抵达 3 号台阶，1 号台阶旁的铁门就会自动开启，而要穿过这条过道也绝非易事，坏蛋在过道里设置

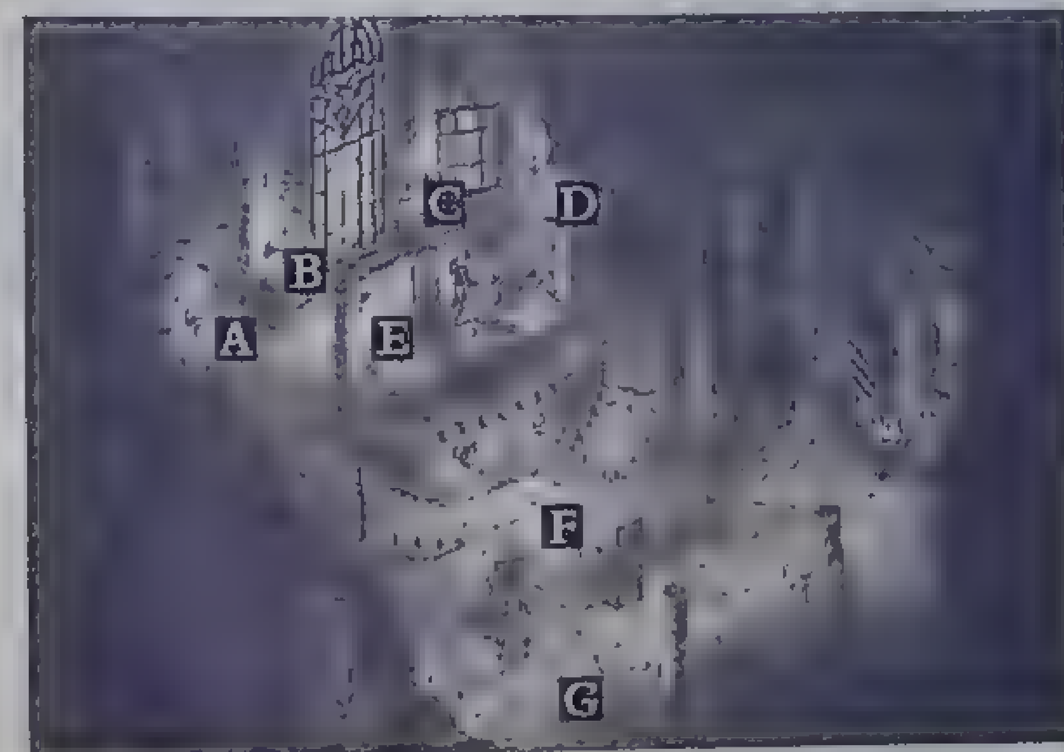


了两个喷火的机关。只有身手敏捷的黑人 Sam 才有够快的速度冲过过道，他冲过去后，站上过道前的另一处光滑大石头，喷火机关终于关闭了。大家一同来到溶洞的最尽头，干掉最后的两个守卫。而狡猾的大魔头已经从上方逃走了，John 只有独自爬上峭壁，追了进去。

第二十五关：决战之地(Inferno)

经过千辛万苦，John 终于等到了和 El Diablo 决战的机会了。首先，El Diablo 和 John 分处场景的上下两部分。这时的 John 只有左轮一种武器，而可恶的 El Diablo 不但会射击 John，还会启动安装在场景下方的喷火装置(A 处)和机枪装置(B 处)、锯齿装置(C 处)、蒸气装置(D 处)暗算 John，所以这里的难度很大。不过如果你按照以下攻略进行，对手基本只会用喷火装置一种，别的装置都不会用！

首先 El Diablo 会在椅子旁边(E 处)射击一枪，然后会蹲下，John 应该从最左边的椅子后跑到 F 处，瞄准 E 处，待对方起身后就连续开枪射击。El Diablo 中枪后，会跑至左边(A 处)启动喷火装置，你应该马上跑到 G 处躲藏，并抓紧时间装填子弹。待一轮喷火结束，再躲到最左边的椅子后，而 El Diablo 又会跑至椅子旁边(E 处)向你射击一枪(如果你速度够快，可以在他开枪之前跑出射击他，一旦击中，可接着连续射击



数枪)，你就象前面所说的重复跑动射击，经过 10 余次反复后，最后会把这个生命值极高的家伙打败。

这一轮战斗之后，El Diablo 并没有认输，他会跑下来将你一拳击倒，John 爬起来后，应该赶紧往场景上部跑，在 El Diablo 的椅子靠背上插着一把刀，取得后 El Diablo 也会跟着跑来，一刀插进他的心窝，并将这个坏蛋打出窗外，最后的胜利就到来了。

后记

为《赏金奇兵：西部通缉令》写一篇攻略实在是一件费力而又不怎么讨好的事，原因之一，此类游戏过关的过程千变万化，每个玩家都会有他独特的、更好的、甚至难以重复的玩法——虽然游戏硬性规定了过关的一些必要条件。原因之二，此游戏的难度不小，要把游戏完全通关绝非易事，而且还必须一边玩游戏一边记录每一关的心得，在下足足花了十一个夜晚才勉强完成。因此，最佳的过关方案还需要大家发挥自己的聪明才智，共同切磋探索，我这篇拙文就权做抛砖引玉吧。个人觉得：能够不断发现新的费时少、开枪少、简单快捷、安全稳妥的过关策略才是我们玩《赏金奇兵：西部通缉令》、《盟军敢死队》之类的实时战术游戏的最高追求！大家以为呢？■

Fallout TACTICS

BROTHERHOOD OF STEEL

钢铁兄弟会

图解关卡指南

文/Zeg

公元2077年，人类自己的愚行终于将自身推上了毁灭的边缘——第三次世界大战全面爆发。

战争的方式正如同爱因斯坦所预言的，是一场全球性的核战争。核弹的威力从来不曾受到过怀疑。顷刻，城市乡村成为一片火海，一个个国家从版图上消失。整个地球一片死寂，人类社会到达了崩溃的边缘。死亡笼罩着整个地球，地面上的绝大多数人类消逝在一片死寂之中。

不过，人类并没有灭亡。一些幸运的人们躲进了地下避难所（Vault），从而有了苟延残喘的机会，成了人类社会复兴的星星之火。他们等待着，一[illegible]地等待，等待时间能够抚平地面的创伤……等待着有朝一日能够重返家园，等待着重建这个满目疮痍的世界。终于，他们等到了这一天的来临，勇敢的先驱者们打开了一个个地下避难所的拱门，重新返回地面上，满怀憧憬开始了重建这个曾经一度繁荣过的世界。

在一片废墟的美国西海岸，一些没有遭受核弹攻击的军事基地中依旧有人幸存下来。他们坚信，只有依靠科技力量，才能重建这个世界。于是他们组建了一个军事组织——钢铁兄弟会（Brotherhood of steel）。钢铁兄弟会由于有着强大的科技和武器保障，所以在荒野之中所向披靡，他们搜集一切有用的科技，以图实现复兴文明的梦想。然而，在奋斗的过程中，内部分歧产生了，在最后的谈判破裂之后，一部分人被迫离开了钢铁兄弟会。他们研制出了飞艇，试图用它飞向大陆的另一端。然而，一场可怕的风暴摧毁了他们的飞艇，飞艇坠落了。幸存的人们放弃了损毁的飞艇，建立了新的兄弟会。

他们来到了芝加哥……于是，新的传奇开始了。

图M0100

任务一 双头牛森林
Brahmin Wood

长老由Barnaky将军交代任务后主人公直接出现在任务地点，为了扩大兄弟会在附近一带的影响力，兄弟会派你来消灭占领这村庄的匪帮，和主角一同出场的还有女射手Farsight及医生Stitch。（图M0100）

A 在桥头的破墙后找到村长Chanin，他恳求救出被关押的村民。然后前进到桥头，把带狗巡逻的家伙引过来消灭。之后向北，把空地里的两个匪徒击毙（Zipgun×1，Colt 45×1）。[illegible]用UZI的敌人，可用步枪远程射击把他从[illegible]引出来消灭，如图所示。（图M0101）

图M0101

B 找到钥匙打开通往村里的门，进去以后消灭掉一个用手枪的敌人。注意在矮墙后藏着一个用双管霰弹枪的敌人，把队员排好后等着他站起来予以击毙。（图M0102）

图M0102

在墙后面

C 继续向北，消灭一个睡觉的匪徒后转向南，在一个大帐篷里关着好些村民，还有两个敌人混在中间。为了避免误伤村民，把队员的武器都调成单发以后再冲进去，霰弹枪也不能用。

D 向东的院子里有[illegible]的狙击手，一接近就会跑，可以等他到了门口附近再冲出去。在中间的帐篷里藏了一个拿[illegible]枪的敌人，要小心[illegible]，如图所示。（图M0103）

图M0103

向东北前进，远程消灭掩体里用霰弹枪的敌人。

E 向东到图中的位置消灭一个敌人，接着另一个[illegible]的也会被引过来。（图M0104）

图M0104

南边废墟里的敌人较难对付，从后面绕过去会容易些。

F 南边的一片废墟里隐藏着很多的敌人，要小心前进以免被包围。其中一个敌人在图中的高台上，[illegible]

图M0105

[illegible]（图M0105）

G [illegible]（×2），无[illegible]（图M0105）

在院子里还有三个敌人（9mm H&K Mauser×1，Beretta470 Silverhawk×1，Hunting Rifle×1）[illegible]，从天井[illegible]打到，下[illegible]的[illegible]人（Hunting Rifle×2，UZI×2）最后冲进屋子打开[illegible]的[illegible]门，之后任务结束，用钥匙打开门直接[illegible]撤退。

任务二 自由港
Freetport

解放双头牛森林后不久，[illegible]了村子的长老。好在兄弟会安插在强盗营地里的一位情报人员找到了长老。看起来强盗们把他关在了废弃的自由港郊外一座中等大小的宿营地里。这次任务的目的就是把长老救出并安全返回。

本任务难度不高，而且能找到AK47自动步枪，大家可多准备些7.62mm弹药。（图M0200）

图M0200

A. 从开始点一路向南，隔着沟消灭沿途的敌人（M9×3，Hunting Rifle×2，空手×2）。

B 到地图南端以后向东，在图中的位置找到兄弟会的情报人员，和情报员谈话后得知长老被关在其中的一个帐篷里，但不知道具体是哪一个。（图M0201）

图M0201

C 接着继续向东，消灭三个用长矛和两个睡觉的敌人以后在废墟中的一个铁柜里找到一支AK47。（图M0202）

图M0202

D 贴着地图的东边一直到营地中间的公路上去，三个人全换成较长程的武器，在图中的位置消灭陆续从帐篷里跑出来的匪徒（AK47×3，Scorpio×2，MP5×1，空手若干）（图M0203）

在敌人跑出来以后搜一搜，把残余的敌人都消灭掉。然后隔着沙袋墙把北面能看到敌人都消灭掉。（图M0204）

图M0204

E 清理完毕以后沿着地图的东边向北，图中的屋子里有个拿AK47的家伙，干掉后可搞门进去拿东西。（图M0205）

图M0205

F 前进到营地的西北角，这里还剩下几个敌人（AK47×1，Scorpio×1，M9×1）。（图M0206）

图M0206

全部消灭之后回到帐篷里找长老并用尸体上找到的钥匙救出长老，这时任务结束，与他谈话后一起跑到撤退点。（图M0207）

图M0207

任务三 落石镇
Rock Falls

最新的报告指明，大量掠夺者目前正聚集在他们的一个营地中，该营地已被证实是掠夺者的总部，而且该营地中保存着某种从其它势力那儿得来的装置。兄弟会的研究员对此非常感兴趣，他们希望做进一步研究。这次首要的任务是缴获该装置，其次则要将该地区的所有掠夺者消灭殆尽。

本关是掠夺者总部，大批敌人配备了AK47自动步枪，小心谨慎是取胜的要诀，队员装备不必带多，敌人身上都有，只须带医疗用品即可。（图M0300）

A. 任务开始后向南，在图中的位置击毙三个敌人（Scorpio×1，M9×1，AK47×1）。（图M0301）

图M0300

图M0301

接着向东，在警报器附近消灭一个用手枪的家伙。

B 沿着通向大门的路向北，匪徒在大门的防御甚是严密（Scorpio×4，AK47×2，M9×1），切勿冲得太快，要步步为营，每次把看到的敌人全消灭之后再前进。（图M0302）

图M0302

C 继续向北，在墙后里有两个用AK47的掠夺者，他们会等你接近之后跑出来开火。建议从地图的北边绕过去予以歼灭。（图M0303）

图M0303

从北面绕过来

然后向东，消灭剩下的几个敌人之后击毁院子中间的油罐。里面的掠夺者在听见爆炸之后会把大门打开。

D 原路返回大门，院子里有两个用AK47的敌人在来回巡逻，整理好队伍冲进去把他们消灭掉。然后进入南面的房间，要注意有个家伙就躲在门后，消灭后在柜子上能找到一些药品。里屋有三个匪徒占据着（AK47×2，Hunting Rifle×1），火力很强且空间狭小不要贸然进入，先在门外把两个用AK的家伙击毙，如图所示。（图M0305）（图M0306）

图M0305

先消灭里面的

图M0306

然后是北侧的

[illegible] (图 M0307)

[illegible] (图 M0308)

从窗口向内射击

F. 向西返回大门，进入北边的房间，屋里和后面的院子里有不少人（Scorpio×2，AK47×1，Beretta470 Silverhawk×2）注意在正对着门的掩体后有个用双筒霰弹枪的家伙，大家进门后就马上散开，以防被打到一片。（图 M0309）

在这后面

G. 清理干净之后向东进入酒馆，从对着监狱的窗口把个看守都打晕（AK47×3）这样做的好处是受伤的队员只要趴下敌人就打不到了。如图所示。（图 M0310）

然后在酒馆里的尸体上找到钥匙，把 Doman 救出来，与其对话他会给你所谓的指标 Mechanic Arm，再次与其对话他会按照大门通道逃离，任务一完成

H. 接着就是消灭掠夺者的首领了，穿过农场里的牛棚到地图的东边，出来以后要小心，外面有很多地雷，发现之后用强制攻击可以引爆。接着打开门房，用里面的开关打开大门，迅速冲到图中的位置，在上面那个家伙趴下之前干掉他。（图 M0311）

[illegible]

在打掉掠夺者首领 Jesse the Healer 后任务二完成，这时就[illegible]旁边有个上锁的保险箱，里面有 Mol-dock's Traps，RadAway 等

任务四 马科布
Macomb

掠夺者的首领[illegible]，[illegible]也[illegible]而瓦解。[illegible]，他们的[illegible]想[illegible]。不过[illegible]名[illegible]在经过[illegible]的[illegible]时候[illegible]队失踪了。他[illegible]辆[illegible]正准备运往[illegible]的食物[illegible]。[illegible]的掠夺者得知后马上[illegible]包围起来准备[illegible]。你的任务就是救出这名补给队员，然后将车辆驶出掠夺者的包围圈。

本关敌人武器由 AK47，Scorpio，手雷，火箭筒[illegible]组成。[illegible]可以驾驶车辆 Hummer，由玩家可在车内向敌人开枪，但车辆决不能被摧毁，否则任务失败。另外，一些[illegible]的[illegible]会来抢夺这批补给。（图 M0400）

A. 进入任务就把补给队员 Rendezvous 点[illegible]，任务[illegible]完成。[illegible]内的书架上[illegible] Tool Kit（可用来修车辆）。让队员登上 Hummer，注意驾驶员必须用是右手拿武器才可进行攻击。行驶到电动移门前会有几名敌人攻击你，而你从车内向他们射击就可以了，只要注意车辆的 HP 即可，Hummer 的 HP 是 200。在上方屋内打开电动移门的开关，如下图。（图 M0401）

B. 打开门后沿路向左下方行驶，这里的敌人大多是躲在屋顶向你射击。如你 Small Gun 技能不足的话坐在车内应不难对付，在屋顶此处拿到了那把 House Key。如下图（图 M0402）

[illegible]（图 M0403）

另一道门的开关就在掩体的后面，你会看见一条通向[illegible]，[illegible]可遇见 Librarian，与他对话引发一个任务（找[illegible]）

D. 开门后拐向东，北方屋内有三个敌人（AK47×3），火力较强，坐在车上打比较好。（图 M0404）

E. [illegible]会有平民攻击，如果不想伤害他们就直接冲进北边的建筑里[illegible]楼的门厅里有两个用[illegible]的敌人，[illegible]北面的会议室里有三个用 AK47 的[illegible]，直接冲[illegible]安全，可在下图的位置将其各个击破。然后上[illegible]楼，找到开门的开关。（图 M0405）

关门远些

F. 出来以后拐向南，通向南边的路上布设了一些地雷，慢慢前进，用强制攻击把地雷排除。在图中的位置停下，消灭南边建筑物里的敌人后再前进。（图 M0406）

需要小心的是东侧的废墟里有两个掷雷手，如果在对战的时候没有被引出来的话就要进去消灭他们。如图所示。（图 M0407）

另外，在右侧[illegible]
[illegible]。

G. 地图的最[illegible]，[illegible]一条[illegible]，[illegible]上的人[illegible]，[illegible]也任务即告结束

任务五 佩奥里亚
Peoria

兄弟会在[illegible]，[illegible]兄弟会恢复自行生产电池的科技，[illegible]找这种能源。此次任务是[illegible]佩奥利亚地区的土著部落，情报指出土著们的村子是建在[illegible]，[illegible]核聚变电池仓库中找到三枚聚变电池。

本关的敌人是大量受过辐射污染变异的蝎子和蟑螂等，被它们攻击后会有中毒的威胁。在仓库中有自动攻击的激光炮塔，这是本关的难点。我方队员此关须配备一名医生，带好医疗装备和解毒剂。而且由于能对付这些大号蟑螂的"杀虫剂"还没研制出来，大家只好[illegible]了。

A. 因为虫子们不会用枪，所以这次任务没什么难度，主要是[illegible]收集装备的，我就不做详细的说明了。由于节约子弹的考虑，建议大家还是把武器都改成单发。另外，在仓库中有两个箱子上被下了陷阱，兄弟们在翻箱倒柜的时候要小心些。

三枚聚变电池都放在蓝色的箱子里，第一个电池的位置如图所示。（图 M0501）

打开开关，进入第二区，但是同时也会启动防御系统，激光炮塔会自动向移动的物体攻击，好在准头极差，大家抓紧时机跑过去就不会有什么危险。（图 M0502）

第[illegible]个电池在这里（图 M0504）

[illegible]人[illegible]留下[illegible]人，因为[illegible]开关[illegible]自动[illegible]打开，但[illegible]十秒内将开关关闭，否则[illegible]上的[illegible]自动攻击村里的村民，村民[illegible]有死亡[illegible]任务后的评价。在留守队员"守回开关"[illegible]下，其他队员[illegible]攻击范围，[illegible]到此处[illegible]要注意，如下图（图 M0505）

在第三区中央的大厅里有一只很大的蟑螂王，所以大家进门之后先不要动，在原地把小蟑螂都消灭以后再向前走。干掉蟑螂王之后在它身后的箱子里找到第三个电池，这时任务结束，带队伍原路返回。如果在任务中没有村民伤亡的话村长还会送[illegible]个聚变电池。

大家如果想消灭炮塔的话可让队员紧贴着炮塔，这样炮塔就打不到你了。在击毁炮塔之后能找到很多弹药，可带回去发一笔小财

任务六 昆西城
Quincy

最近，昆西镇区受到[illegible]大群被称为"驯兽人"的野人袭击，因此向兄弟会请求保护。这是一个特殊的敌人，在他们部队中混有致命动物"死爪"。昆西是一个人类和僵尸共同居住的城镇，镇长的助手告诉我们，这些驯兽人已经控制了昆西的部分地区，并分别劫持了人类和僵尸的人质来保证他们对镇子其余部分的掌控权。镇长也是人质之一。救出镇长是这次任务的首要目标，然后可以自行决定是否要消灭全部的驯兽人。

本关要小心敌人的死爪，特别是大死爪，他们近身攻击力和防御力很强。同时是否有人质死亡也会影响完成任务后的评价。当死爪向队员冲过来时，我方一定要有足够的人力来抵抗（尽量在它未冲到队员面前时将其击毙），否则被攻击的队员会损失很大。霰弹枪绿色杀伤弹对这些疯狂的野兽十分有效，大家可在军需官那里买一些来。（图 M0600）

A. 与开始点附近的 Arlene 对话后贴着地图的南侧向东，从小篮球场里穿过，绕到关押市长的建筑侧面（地图上标[illegible]的地方），注意队员不要设成自动攻击，以防在经过窗口的时候射击屋内的小死爪而引发警报。（图 M0601）

集中火力

然后在墙角整理好队伍冲出来，在门口卫兵拉警报之前消灭他们，如图所示。接着从窗口射击，把屋里的[illegible]个小死爪逐个引出来消灭。（图 M0602）

派人从侧面的梯子爬上楼顶，再下到二楼的阳台上。从这里把驯兽人的指挥官击毙可防止他跑到屋里拉警报。（图 M0603）

在指挥官身上找到钥匙，打开旁边的房间也要困的市长交谈。之后市长会要求你去政府楼救他的女儿。

B. 先把队伍集中到到下图中的位置，消灭政府大楼周围的守卫，有时在阶梯出现[illegible]个狙击手不断向你射击，可从附近的梯子爬上去消灭他。（图 M0604）

接下来队员都换用威力最大的武器，将好队型冲进门里，里面的死爪会一直向你冲过来，乱枪击毙之。（图 M0605）

剩下的敌人就都比较好对付了，在消灭掉大楼里所有的驯兽人之后在南侧的办公室里与市长的女儿谈话，这时任务结束，如不想完成其它的小任务可返回撤退点离开。

C. 从地道可以来到驯兽人的兵营，在一楼的监狱里能找到一支自动霰弹枪，对付死爪很合用，只是要小心误伤。

D. 城市东北角的小教堂里能找到金属护甲II型，不过有两个死爪守着它，可以从围栏外面射击，这样他们追出来以后会在围栏后面来回绕，可以轻松解决。

E. 东南的餐厅里驯兽人在枪杀一些变种人，冲进去消灭这些野人[illegible]注意不要打到以免误伤。

F. 到西北方僵尸的据点与僵尸首领 Elliot 对话。然后队员在道口排列好队型，把北面屋子里的死爪引出来消灭。之后一口气冲进屋内将两名敌人击毙，将 Gorgi 救出。

任务七 马丁
Mardin

我们现在已经知道驯兽人的巢穴就在马丁地区的一个地下迷宫里。这次的任务是将这些令人憎恶的野蛮人消灭，好让兄弟会可以继续前进。同时长老们让你调查一下驯兽人能够控制高智商的死爪的原因。

本关敌人的攻击范围有限（都是近距离的）。玩家队员使用的武器还是如上一关的差不多，比如说 M16A1 在单发模式下攻击范围有 42，对付地面上的敌人很容易。随战斗进行的需要可将武器改为扫射。医生除了要配备基本回复物品外，还须带上少许解毒剂和中和辐射的药物（RadAway）以防万一。掷雷手须带上些手雷，在地下可派用处。（图 M0700）

A. 任务开始后沿着地图上标出的路线进攻，一路上敌人都不强，很容易就能搞定。唯一要注意的是在开始点附近有一个使用 H&K CAWS 自动霰弹枪的家伙。他手里的枪近距

[illegible]

[illegible] Desert Eagle [illegible] Beretta470 Silverhawk [illegible] 45 ×1, [illegible] 绿色的手雷 [illegible]（图 M0701）

B 然后 [illegible] （[illegible] ×2, Hunting Rifle ×2, 9mm M9FS Beretta ×1, M1 Garand ×1）[illegible] 向 [illegible] 外面打 [illegible]（图 M0702）

C 因为下面的空间比较窄，人 [illegible] 可以先 [illegible] 下火力较强的队员 [illegible] 下面的敌人火力较猛（Nemar Pistol ×1, M1 Garand ×1, Desert Eagle Mk XIX 44 ×1, Beretta470 Silverhawk ×1）[illegible] 确认视野内的敌人 [illegible] 关键（图 M0703）

D 不要直接向南进攻，先向 [illegible] 进攻，在 [illegible] 的地方消灭一伙敌人（[illegible] ×1, Beretta470 Silverhawk ×1, Desert Eagle Mk XIX 44 ×1, Ripper ×1）由于敌人都用的 [illegible] 武器所以不要 [illegible] 的敌人后由饭厅的门向南前进。（图 M0704）



E 一直向南来到监狱，进来时要小心这个藏在箱子后面的家伙（Beretta470 Silverhawk）之后消灭四 [illegible] 打开牢门放出人质（图 M0705）

小心此人

[illegible]（图 M0706）

[illegible] Matriarch [illegible] 如果跟上她的话不要用霰弹枪或者扫射 [illegible] Matriarch 做也会攻击你的。（图 M0707）

另外，[illegible] 箱子里有 10000 的 [illegible] 在大厅里有个卫兵有一支 P90 [illegible] 一下

G [illegible] 任务结束，从大厅的 [illegible] 出去 [illegible]

任务八 圣路易斯 St. Louis

来到新基地后，由 Dekker [illegible] 小队在圣路易斯地区遭遇了超级变种人的大部队 [illegible] 前发出了求救信号，Barnaky 将军亲自带领小队 [illegible] 由于超级变种人使用的武器是只有在攻击车辆上才能使用的重武器。此外他们对最高危机的处理也十分 [illegible] 结果我们的损失非常的惨重。前线的 Barnaky 将军 [illegible] 的小队一到新基地后，马上带上一辆 APC [illegible] 所有的 [illegible] 撤走。

本关的敌人是拥有 M249 SAW、Browning M2、Rocket Launcher 这些重型武器的超级变种人。士兵或黑鹰人的战斗力根本不能与变种人相提并论。从此关开始队伍中需要两名使用重武器（Big guns 技能值高）的队员。这次我方可使用两 APC 装甲运兵车。如你有一个擅长修理的队员的话，通过此关会容易 [illegible] 几个 Tool Kit，如果车辆受损 [illegible]

[illegible] M2 [illegible]

[illegible] M249 ×1, Grenade (Frag ×1) [illegible] M249 ×3 [illegible] M249 ×2）[illegible] 变种人。

[illegible] 里有一个 [illegible]（图 M0801）

C [illegible] 从 [illegible] 的铁丝网中间绕过去 [illegible]（图 M0802）

[illegible] 将 APC 开到图中的地方，要小心藏在战壕里的敌人，尤其是 M2 机枪，威力特别的大，即使是装甲车也会被打掉很多的血 [illegible] 考虑，在开过去之前一定要把车修好，敌人的位置如图所示。（图 M0803）

A [illegible] 名队员下车来到战壕中找到 Burke，然后使用陷阱技能将其身上的爆炸物解除。Burke 对你说明了 Barnaky 将军已被变种人俘虏之事 [illegible]

D [illegible] 一个爆破手一直爬到西北的岛上 [illegible] 在通往岛中心的坡上一共有八枚地雷 [illegible] 个图中箭头所指的地方。这些地雷无论陷阱技能有多高也发现不了，所以只能通过引爆的方法排掉。

[illegible] 用机枪手向最下面的两个地雷的方向射击，多试几次 [illegible] 然后再用火箭筒向上层四个地雷的中间 [illegible] 气好的话四个都会炸。接着 [illegible] 掉最上面的两个。在排雷的时候要注意看究竟有哪些地雷爆炸了，倘若有排不掉的地雷就绕过它走。

排掉地雷后爆破手爬到第二层，向图中指示的位置扔手雷可把地堡中的两个变种人炸死。在过程中会引来两个逃亡的变种人，顺便一起炸掉即可。接着向守在地堡东边战壕里变种人身前扔手雷，炸死他可防止过会儿推车过的时候 [illegible]

[illegible]

最后把雷 [illegible] 在地 [illegible] 的 [illegible] 个（图 M0806）

这时有 M2 机枪的敌人已全部解决了，要是有火箭 [illegible] M2 [illegible] 还有，在岛的 [illegible] 箱子，里面有 [illegible] Enfield 和 5.56 弹药

其实，就算没有火箭筒排雷，[illegible] 在消灭所有敌人后用机枪 [illegible] 不小心就会被炸 [illegible]

E. APC 能从墙内开过去，这样就省下不少麻烦。顺着一大片战壕一直开到北边。图中的敌人都比较好对付，只有一个变种人用的是 M2 机枪，派爆破手从侧面的战壕丢手雷能解决掉（图 M0807）

F 在地图最北端的地方里有个用火箭筒的变种人，用爆破手很容易就能消灭 [illegible]（图 M0808）

G. 接着一直开到地图的东北角，派医生把骑上 Solo 的队伍 [illegible] 好，他们自动全部上车以后就可以离开了

H [illegible] 在 [illegible] 东的路两侧有一大票变种人埋伏在两侧，其中还有两个 [illegible] 火箭筒。可先用狙击手远程开 [illegible] 引出来，[illegible] 到他们的射程之外，等变种人从埋伏的地方追出来时就可以冲过去解决掉 [illegible] 继续向东 [illegible] 有两个用火箭筒的变种人，因为地形很开阔，直接 [illegible] 如图所示（图 M0809）

I [illegible] 上的地雷 [illegible] 装甲车不怕机枪 [illegible] 火箭，所以 [illegible] 要在确保消灭所有敌人以后再继续前进（图 M0810）

向 [illegible] 在 [illegible] 个巨大的弹坑边找到了兄弟会 [illegible] 的残骸，这时任务结束，把 APC 开向撤退点就完事了。

任务九 杰佛逊 Jefferson

根据侦察的结果，在杰佛逊城附近有一个超级变种人的重要基地，好几部发电机为一座可能是武器工厂的建筑供电。这次任务的目标是摧毁这些发电机迫使变种人的军火生产停顿，当他们因补给不足后退时我们就能 [illegible] 找到这些恶棍的大本营

本关地形不算开阔，又没有装甲车可供 [illegible] 选择好位置和进攻的时机才能取得胜利。要是怕不保险就多带些 [illegible] 药吧。（图 M0900）

A 开始后贴着边向南，在排掉地雷以后从墙的缺口钻进去，一层能找到一些 50 弹药，不过要小心箱子上的陷阱。从东面的楼梯上去，有一个变种人（M249）堵在楼梯口。如图所示（图 M0901）

把一层清理干净后上房顶，东北角的两个变种人（Rocket Launcher ×1, Grenade (Frag) ×1）可用狙击手在射程外杀掉。然后 [illegible] 从 [illegible] 把下面 [illegible] 的变种人消灭。注意在直升飞机的两侧有四个地雷。（图 M0902）



B 然后从楼里出来 [illegible] 沿公路前进，用狙击步枪射击掩体后的变种人，在他们伏下以后让机枪手一直冲到他们面前，等再次站起时就能迅速地解决掉。清理车站以后 [illegible] 一支狙击步枪（图 M0903）

C 沿公路向南，消灭西侧建筑物里的变种人（M249 ×3）（图 M0904）

然后从变电所和火车站中间的缺口向东边公路上的变种人射击（M249 ×2），在他们跑过来的时候就会被事先埋伏好的机枪手消灭。接着派两个人到最南端公路拐弯的地方击毙一个拿火箭发射器的家伙。（图 M0905）

D [illegible] 一个发电机后穿过缺口到东边的公路上，从侧翼攻击南边守在拐弯处的变种人（M249 ×3, Grenade (Frag) ×1）。这个方向变种人没什么掩护，用狙击手就能解决问题。（图 M0906）

E. 不要从桥下走，一直向北来到街道向东拐的地方，狙击步枪从这里可以打到保护第二个发电机两个炮塔。过一会儿会把三个变种人从里面引出来（M249 ×1, Grenade (Incendiary) ×2, Grenade (Frag) ×1），一阵扫射就完事了。（图 M0907）

大家要是嫌狙击步枪威力太小，用手雷也可以。（图 M0908）

F 在击毁发电机之后沿公路向南，不过在拐向东后南侧的一个建筑物里有两个用 M2 机枪的家伙堵截，出于安全考虑还是绕一下为妙。从图中所示的地方一直向南。（图 M0909）

用手雷也可以

在上[illegible]图中有[illegible]的M249[illegible]。(图M0915)

先发制人

沿着地图边缘[illegible]，在图中指示的位置用狙击手从窗口消灭里面用M2的两个变种人。在打的时候变种人可能会乱跑，不过不会冲过来。耐不住性子的也可以抱着机枪往里冲，可是就要作好牺牲的准备了。另外，在屋子里还可以找到一件Environmental Armour。(图M0910)

在这里射击

这里有地雷

G 填料有[illegible]，不过[illegible]。(图M0911)

[illegible]从正门进攻。先用狙击手从远处把门口堵着的敌人[illegible]，然后派机枪手冲进去消灭两个拿M249的变种人，之后照图示的位置把围墙里的守卫消灭。(图M0912)

[illegible]的结果是[illegible]。(图M0914)

放一个在上面

[illegible]。这次进攻主要是拿机枪[illegible]关键是要找好位置，既不要[illegible]。在下一波进攻开始的时候[illegible]，到时把机动小组调来[illegible]。第二次进攻是在北门，第[illegible]是在南门，第[illegible]次是在西门，第五次还是南门。其中第[illegible]次进攻人数较多，[illegible]先站在大门里的一侧消灭一部分敌人，[illegible]另一侧把剩下的消灭。

B [illegible]的[illegible]人会把从南门冲进来的敌人都消灭[illegible]也会把进攻南门的变种人机枪手引开。在变种人[illegible]进攻之后[illegible]把雷[illegible]从墙上把狙击手引过来的敌人消灭。最后[illegible]从南门出去把残余的敌人干掉。在攻击的变种人全部死亡后保护城镇的任务目标会完成。

注意，南门有几个[illegible]是用狙击步枪的，不要忘了拿。

接下来的任务是消灭三个变种人的指挥官。不知道到哪里找就去看看地图。首先到东边消灭变种人驻地里残余的敌人。然后沿着城镇的围墙向西。你会发现在这里可以透过屋子后面的破墙打到第一个指挥官。

C 用狙击手把第一个指挥官击毙以后沿公路向西南前进。屋子周围有几个变种人躲在掩体后袭击你(M249×4)。先用狙击步枪远程打击，在他们趴下之后趁机推进。(图M1003)

任务十 堪萨斯城
Kansas City

[illegible]，变种人想夺取城镇[illegible]。此次任务就是要协助这些[illegible]。

本次任务较难，[illegible]的武器很差的变种人的人海式进攻十分危险，请做好[illegible]。虽然可通过布设地雷来对付变种人，但[illegible]时间较紧，[illegible]地雷很有可能被机枪打爆，所以并不推荐。(图M1000)

A 任务开始后，变种人就会从北、西、南门攻过来，所以大家的动作要快些。由于南门的攻势最猛（有两个用5.56mm转管机枪的家伙从这边来）正面防御很困难，可以放弃南门的防守，首先要派三个人到南侧围墙内，如图中的位置，其中要有[illegible]机枪手。(图M1001)

留三个在这里

然后把狙击手放到西南角的围墙上，从这里能吸引敌人大量火力。(图M1002)

另一个机枪手和剩下的[illegible]队员做机动小组，协助防守西门和北门。

D 把公路西边的屋子清理干净之后[illegible]，在第[illegible]个指挥官所在的房屋外用狙击手远程击毙守卫在东面公路上的变种人。如图所示。(图M1004)

如果那些守卫冲过来的话机枪手就要跑出去帮忙。在全部清除干净之后到第一个指挥官的房间里把两个地雷[illegible]。如图所示。(图M1005)

后面也有一个

E. 继续向南在第二个指挥官的屋子外向里开火，屋里总共有三个人。注意离门远一些，这样可以一个一个消灭。(图M1006)

留一个在[illegible]

[illegible](M249[illegible])

走到镇的西边，消灭[illegible]。(图M1009)

保持距离

一直绕到第[illegible]个指挥官的屋子前面，用三支狙击步枪分别击毙里面的三个人。(图M1007)

[illegible]把机枪手[illegible]冲进去。[illegible]“穿孔”。(图M1010)

G. 在镇西的高塔上有两个变种人(Rocket Launcher×1，Browing M2×1)射程很远而且火力凶猛，用狙击手消灭比较安全。在消灭三个指挥官后任务完成，回到城里和主教谈话之后保护主教的任务结束。收拾东西回基地吧

任务十一 欧西奥拉
Osceolla

我们终于确定了超级变种人首领的身份。这个自称Gammorin的家伙很有可能是从前效力于兄弟会的Latham圣骑士，他曾经是兄弟会的骄傲。大家都认为他已经死了，然而[illegible]Latham[illegible]个身份再次出现。如今兄弟会内[illegible]Latham之手，难怪变种人会对我们的情况如此[illegible]。本次战斗的首要任务是刺杀

Latham。[illegible]Barnaky[illegible]。(图M1100)

本任务较[illegible]，毕竟是变种人的[illegible]。有[illegible]把守，[illegible]配备榴弹[illegible]，并且携带30个左右的手雷。[illegible]配备Environmental装甲[illegible]。7.62mm和.50[illegible]弹药都不[illegible]。[illegible]4个急救包(大)和9个急救包(小)和[illegible]医药包(小)[illegible]一个医药包就足够了。

[illegible]有数个手持M2机枪的敌人，在[illegible]的同时也要[illegible]身上[illegible]的.50[illegible]。

A 首先在[illegible]有两个箱子，里面有药品(医药包×1，中枢复苏×6，12个地雷和6个遥控炸弹。接下来[illegible]边向北[illegible]。[illegible]的变种人(M2×1，SAW×1，GRENADIERRENADIER×1)过来以后[illegible]把藏在[illegible]里的[illegible]个消灭(SAW×1，[illegible]×2)。之后就埋伏在拐角的地方等[illegible]队转回来，[illegible]队的M2机枪火力很强，把队员的位置调整好，一定要保证不给敌人留还手的机会。如果能埋雷就埋上几个。如图所示(图M1101)

可布设地雷

塔子里一个木箱里还有些药品和弹药，记得取出。

B 等东边的[illegible]队(M2×1，SAW×1 GRENADIER×1)走过后沿着北边的西侧向南，[illegible]的一个小房子里有两个变种人(SAW×2)很好对付，直接冲过去就行。然后趁着[illegible]队没回来埋伏在车后面。如图所示(图M1102)

可布设地雷

在右边的一队埋伏之

用[illegible]到M2机[illegible]诱饵的话就用掷雷手[illegible]里面有弹药和药品。

C 接着从埋伏的地方一直向[illegible]，用扔手雷的办法[illegible](SAW×1，M2×1)如图所示(图M1103)

注意

然后对另一个门的卫兵也如法炮制(M2×2)。打的时候最好趴下或蹲下，以免不小心走进M2的射程里。

D 然后去消灭把守地下通道口的变种人(SAW×2，M2×1)。把机枪手排好队型从西北方向冲过去，先打死两个拿SAW的，注意不要从正北过去，会被用M2打到。然后派掷雷手从汽车后扔手雷炸死拿M2机枪的敌人。如图所示(图M1104)

E 派掷雷手跑到围墙边的破飞机那里，从外面往里扔手雷，炸死躲在里面出口[illegible]的士兵(SAW×3，GRENADIER×1，[illegible]×2)。(要是看不到，在南门放一个人观察位置)如图所示(图M1105)

F 再让掷雷手跑到北边的墙角去往里丢炸弹，把站在台子上的敌人放倒(SAW×2，GRENADIER×1)。如图所示(图M1106)

这里有个地雷

不过要小心地雷

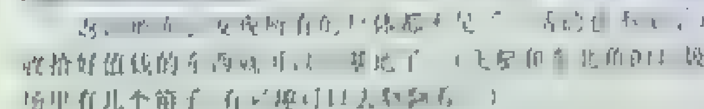
再把院里两个手拿大棒慢悠悠的变种人引出来打死。之后就可以从南门往里冲了。在打里面躲在沙包后边的敌人时，可以用狙击手在很远的地方打(命中率是0的地方)变种人会趴下躲避。这时就可以把机枪手一直走到他的前面，再往他身边丢个手雷，变种人就会站起来，然后……

剩下的敌人全都用SAW，基本上构不成什么威胁。比较难的只有在中间小屋里的两个，注意离远些打就没问题。把敌人全部消灭之后把物品收集全，死人身上的东西就算是拿不动也要扔到地上，因为在扫平地下室以后上面的尸体可是会全部消失的。

从西边的入口下到地下室，一路平安地走过去。在堆满气瓶的房间外往里开枪，爆炸会直接杀死两个敌人。里面的房间里发现了受重伤的Toccomatta，他会把你当成Gammorn，和他谈话后知道Barnaky将军在押送的途中被劫走了。谈话后Toccomatta会死去，他的身上有个Barnaky留给妻子的磁盘。

之后站在门外把里面的敌人都打死(SAW×2)，在敌人消灭之前注意先不要进去，门后藏着一个拿喷火器的家伙。如图所示(图M1107)

注意



收拾好值钱的东西就可以离开这里了。

任务十二 枢纽镇
Junction City

枢纽镇一直和枪与兄弟会结盟，并且在最近的一些战斗中他们还曾经出力。但最近兄弟会的一些成员在这里突然消失，于是派我们去调查，同时也要加入兄弟会，以顶替消失的士兵。

因为镇长会要你去消灭抢夺此地的剥夺者，所以这关的主要任务是和剥夺者作战。上一关拿着M2的变种人死了，剥夺者们虽然有能量武器但根本构不成生命威胁。在本关中可以得到大量的能量武器以及弹药，而且有相当实用的7.62mm Vindicator MiniGun。所以，和前一关一样，少拿些东西。剥夺者全部都配备了复制品，医生带一两个急救包也就够了。另外预备30个左右的手雷。(图M1200)

A. 开始时队伍在枢纽镇南门进入，先不要急着进镇。直接向西方的小屋走，直着走过去的话会有剥夺者从两侧夹攻，所以还是从侧面包抄过去比较好。这里比较简单，一共有四人(Avenger MiniGun×1, Steyr×2, Sunbeam Laser×1)。在小屋里找到死去的Hank，他的妻子Martha告诉我们，就在我们来之前一帮剥夺者打死了Hank，抢走他的机器人零件。屋里有一支离子步枪，要记得拿。

B. 出来一直向北走，在地图的最上面有个地道的入口，另一头通向镇中的武器店。派个拿机枪的队员下去清理掉些长着獠牙的大老鼠。地鼠消灭干净后再去翻翻箱子，以小队现在的水平，最有用的是一个医药包(大)。还有一支老到不能用的机枪，可拿去做纪念。在第三个房间里的南门最近的箱子上有陷阱，注意别被炸到。

C. 上来后向东，沿着镇北门外的路向剥夺者的据点进攻。在路南拐弯处的矮墙后趴着一个拿Sunbeam Laser的人，过去给他一下子，省得过会儿跳起来捣乱。然后把队伍移到图示的位置。注意，路的两边有很多的地雷，走的时候一定要小心。(图M1201)

这里会有一些剥夺者试图从墙上的缺口冲过来，其中可能会有几个身背火箭筒的家伙……但他们出现时，机枪手换用M2重机枪，可以很快地消灭掉。等到敌人……同时……如果刚才的战斗没把守卫引过来的话……同时和三支机枪交火……拐角的地方有地雷。

F. 消灭外围所有的敌人后，到据点南门前的空场整理一下，然后从南门攻进去，消灭房子前的守卫(Avenger MiniGun×2, Sniper Rifle×2, M79 Grenade Launcher×2)。虽然火力较强，但是由于从侧面进攻，所以比较简单。

G. 房子的门口有个村民的尸体，搜获他身上的钥匙。从南外把屋里能看到的敌人杀掉(Sunbeam Laser×2, Plasma Rifle×1)，然后进一楼。(图M1206)

先解除门上的陷阱，再用尸体上的钥匙开门。剥夺者抢走的机器人零件就在桌子上。对付墙后的人可先准备好机枪，然后朝他身边来个手雷，他就会从后面跑出来的。(图M1207)

任务十三 大河湾
Great Bend

……我们的情报员发现，上……的机器人……大河湾。这次的任务……这里是否有制造机器人的工厂，并消灭所有……

这……任务比……难了很多。机器人似乎比变种人还要……在出发前要作好万全准备……所以医生携带一个医药包两三个急救包也就足够……用到手雷的地方，并且此次……

关于对付机器人的武器，脉冲手雷Grenade(Pulse)威力巨大……这种东西可以在地图上遇到的剥夺者手中得到，一般遇到两次能找到一个。(图M1300)

A. 任务的进入点在一辆破油罐车后面，先别着急冲出去，沿着人行道慢慢向前走，可以打到路北边的一个机器人(FN fal)。在你开枪之后在原地等一会儿，还会引过来一个(空手)。搞定之后再跑出来把剩下的消灭(M249 SAW×1, Sniper Rifle×1, 空手×1)。然后和躲在车后的Jake谈话，得知这些机器人是两周前突然出现的。本地居民不是被杀就是躲了起来。你还会发现在第二关自由港救出的女人Ripley，不过她已经被机器人杀害了。搜寻她的尸体会得到六本技能书和一本猫爪杂志。

走半的地方绕过落在地上的高压线(务必小心，被电到会死得很快)，撬开南边院子的门在屋子里找到医药包。如图所示。(图M1302)

B. 接着向东前进，街北的屋子有开门的开关。在打开门之前先在屋前的台子上向门外巡逻的机器人开枪(M16×1, Sunbeam Laser×1)，把他们引过来之后再开门。如图所示。(图M1303)

C. 出来以后沿着街前进。在拐角的地方注意靠北边走，否则可能被那条排水沟对面的家伙打到。扔过来以后看到有

击毁两台以后再进去消灭剩下的……可靠近机器人就会开枪。变种人似乎对激光不太感冒，怕中枪的……可以让变种人挡枪。

另外，一楼一具尸体上有支Browning Auto Rifle，撬开……二楼的办公室可以找到些补给。

D. 进院子向西又有一个厂房，里面有两个保安机器人和……个机器搬运工(近战很厉害)。比较保险的办法是派狙击手上二楼，隔着窗户把他们击毁。如图所示。(图M1306)

当然，也可以把他们引到地雷阵里。两个厂房中间的屋子里有个人，还有一条下到排水沟的地道。

E. 继续向东是个垃圾场，里边有不少机器人，入口附近有四个(Plasma Pistol×2, M16×2)，东北角有两个(M60×1, Sunbeam Laser×1)，出口的地方有两个(FN fal×1, Sniper Rifle×1)。里面地形复杂情况不定，换用M2重机枪比较保险。出来以后能找到Gloria，这个自称在床上躺了50年的……好像是个卖药的。

另外，进去之前先派个队员到排水沟下面，最东端的……尸体身上有支Bren Gun，在出口地方的尸体上有个急救包(大)。拿FN步枪的机器人有600发子弹。

F. 从木桥上过去，进入对面的院子里。里面有四个机器人守着(Laser Pistol×2, Sniper Rifle×1, M60×1)，过的时候小心躲起来的机器人，逐个消灭是最安全的。(图M1307)

G. ……时停下，东西两侧……个机器搬运工在等着你(西边两个，东边……)……同时可以布下地雷等……(图M1308)

……机枪打……大近……另外在……的T-25版的人型机器人……Armour MK II。

H. ……(M60)消灭。外面还有两个机器人(Vindicator MiniGun×1, Sunbeam Laser×1)……这时没什么好办法，冲出去硬拼吧。(M1309)

打掉中间的路障向西，还有一个机器搬运工和一个空手的机器人，集中火力摧毁以后，任务就结束了。

任务十四 冷水镇
Coldwater

之所以选择先打这一关是因为在过了这关以后可以在基地买到……能量盔甲，这对消灭任务十……中碰到的强力机器人部队有很大的帮助。

……发生了一起罕见的叛乱事件，几个……兄弟会战士……带走了武器装备跑到冷水镇。这次的任务是保证他们盗走的能量盔甲不会落到更危险的人手里，同时要严厉地惩戒这些逃兵。这个任务难度不算高，只要小心谨慎即可轻松过关。本任务需要不到10个手雷，医生携带两个急救包和一个医药包就足够了。(图M1400)

冷水镇是修建在山腰上的城市，从地图上看宛如梯田。在城市入口与Auditor梅里谈话，他要在这里亲自等着我们拿回三套能量盔甲。第一层只有两个敌人守在楼梯口，直接冲过去打倒即可。

在赌甲虫赛跑的地方遇到本地的黑社会人物Don Vinchenzo，他请我们去干掉Ma Baker，原因是她欠了他很多钱，而现在仗着有匪帮保护就不想还，作为交换，Vinchenzo透露窃取盔甲的主谋是Guido。

A. 上到二楼向左拐(北边)里面有三个拿刀子的人，有一个还是用的Ripper。先派一个人往里跑，把他们引出来打。从赌场里穿过去，在出口的地方有人躲着(M60×1, M16×1)。(图M1402)

没什么好办法，整理好队型再进去。出了赌场以后，有个房间里有个背对门的家伙(M60)，进去时小心些，在他发现之前开火。之后在几个箱子里搜一下，能找到一些.50弹药。(图M1403)

B. 在……楼右边的酒吧里，Simon Dudley请求我们去救他的姐姐Adele，几个自称兄弟会的人绑走了她。小伙子带路把我们引到……门前，冲进去射倒正欲行非礼的恶棍，别用机关枪以免误伤人质，再和Simon谈话可得到一点报酬。

C. 从屋子里出来向南走，消灭三个敌人(M60×1, Grenade×2)。先打死门口的，再从窗户把里面的消灭掉。如图所示。(图M1404)

D. 上楼以后向右(南方)，酒吧里能看到Ma Baker，不要杀她，因为她的真实身份是兄弟会在本地的卧底密探。继续前进，后面的屋子里有三个人，先在外面开枪，有两个会跑出来(Grenade×1, Ripper×1)消灭之后再对付屋里的(M60)。扔手雷是最省事的办法。如图所示。(图M1406)

E. 取走装备后回头，楼梯北有两个人在巡逻，很好对付。转过去就是上第三层的楼梯，有三个人守着(M60×2, Rocket Launcher×1)火力挺强，不好对付。应逐个消灭，切勿同时暴露在三个人面前。(图M1408)

F. 上楼后不要动，东边的走廊里有三人在巡逻(M16×1, Plasma Pistol×1, Flamer×1)还有一人穿能量盔甲，西边窗外有人埋伏(M60)。在原地等一会，估计巡逻的人绕过拐角以

从外面把能看到的都打死，起码也要让他们跌[illegible]，然后再一起冲进去。

I：消灭掉 Guido，取回所有的能量盘甲后任务就[illegible]了，回到 Auditor 将军那里与他谈话，收回能量盘甲然后就[illegible]离开了。

任务十五 牛顿
Newton

剥夺者的设在牛顿的大本营遭到机器人部队袭创，他们请求兄弟会把困在城中的剥夺人救出来，作为交换剥夺者会把新发明的 EMP 武器资料赠送给兄弟会。此次的任务就是带领小队突入牛顿城，将四位剥夺者的首领安全送走。

此关的机器人部队装备精良，且有发射火箭弹的悬浮机器人和能把自己埋进土里的追踪者机器人登场。好在可以找到一辆 D 坦克，使本次任务难度减低不少。各类装备的携带大家可根据自己习惯而定。城中还能找到[illegible]经改进型的动力

……

用激光枪的群在炒烧后面，则老办法对付它。

G：进入地图西南角的研究所，在地下室找到科学[illegible] Tolas Pesh，他身上的[illegible]EMP 电磁脉冲枪，对机器人威力很大。把他护送走之后向北进发。

H：在外交大使 Albert Lamore 所在的建筑物一楼里有两个炮塔，全是用的 .50 的机枪。最好在这种东西的射程之外击毁它。如图所示。(图 M1509)

上二楼后可以找到 Albert Lamore，在楼顶上还有一个炮塔。(图 M1510)

部队就爬上去不会被打到，可用手雷把炮塔炸毁，在这

……

[illegible]沿街向到撤退点，任务完成。途中小心有追踪者埋伏，则免可以原路开回去。另外，[illegible]

任务十六 峡谷镇
Canyon City

为了削弱机器人的力量，兄弟会打算袭击[illegible]设在峡谷镇的维修站。但是由于维修站规模很大，所以决定摧毁这个维修站的电力供应。本次的任务就是炸毁这个地区中的八个 Power Node，并且收集有关指挥这些机器人的超级电脑的资料。

本关敌人没有威力很大的武器，也没[illegible]人的追踪者，整体说来比较简单。而且敌人携带的弹药都非常的多，要是能背得动，总共有 300 多发火箭弹。另外，每个能源结点都有自动修复的功能，必须要同时把八个摧毁才行（基本同时摧毁）。(图 M1600)

……

在能源结点所在的建筑外的壕沟里还有[illegible]个机器人 (Plasma Rifle ×1，Vindicator MiniGun ×2)，开火以后他们会向你冲过来，站在大道上等着他就行了。

F：这里没什么好说的，在能源结点[illegible]炸弹，然后[illegible]设成 0，小心旁边屋子里的两个保安机器人[illegible]之后从工厂外的地道口下去。(图 M1606)

地道里有[illegible]个来回巡逻的机器搬运工，要是人家持在一起会很麻烦，可先下去几个人将其狙毁。沿地道[illegible]，尽头的门后正对着一个射火箭的炮塔，大家最好先排好队型再去开门。

G：上去后撬开门，外面走廊的尽头有一个坦克机器人，集中火力在它接近前消灭掉。一楼能源结点的房间里面有三个保安机器人，不要冲得太猛，慢些来可以一个个摧毁。(图 M1607)

设好炸弹后上[illegible]楼，在中央的房间里有两个守卫 (Plasma Rifle ×1，Vindicator MiniGun ×1)，离门远些可逐个击破。(图 M1608)

在[illegible]楼能源结点的房间里有两个追踪者，用机枪扫射把他们引出来。在两边设好炸弹后使用二楼的三个终端收集信息，之后就会[illegible]计算机的任务完成。之后派狙击手上楼顶，从楼顶的平台上把下面的火箭炮塔击毁。

都收拾干净后从正门出去会有两个机器人堵截 (Sunbeam Gatling Laser ×1，侦察机器人 ×1) 虽然多管激光枪威力不小，不过大家[illegible]拥而上就能轻松[illegible]它。

H：从正门出来，用手雷消灭掩体里的机器人，由小门冲到大街上，消灭三个悬浮机器人（小心自杀攻击）。然后派人爬到高台上，用机枪向里面扫射可以把六个追踪者都赶出来。(图 M1609)

接着就可以结束战斗了。在第一、三能源结点各派一个人。乱枪击毁后使用遥控器引爆炸弹摧毁剩下的四个结点。这是任务就结束了，带上所有值钱的东西（火箭弹）返回撤退点。

任务十七 波拿维斯塔
Beuna Vista

在波拿维斯塔镇的郊外有一座核反应堆，这里一直在不断生产大量机器人送往前线作战，本次的任务是彻底破坏核反应堆，让整个生产线瘫痪。尽量消灭更多的机器人。这次的任务难度相当高，大家应作好万全准备。由于反应堆的影响，本次任务中 PIPBOY 会失效，也就是说没有地图可以看。

另外，在本任务前可在基地里买到一些霰弹枪用的 EMP 弹。由于数量很少，所以尽量用单发射击。还要准备十个左右的脉冲手雷对付机器人。(图 M1700)(图 M1712)

[illegible]

A. 在进 [illegible] 有两个机器人 (Vindicator Minigun×1, Sniper Rifle×[illegible]) [illegible] 火力消灭以后 [illegible] 2mm [illegible] (图 M1701)

B. 沿着地图的北边向西走 [illegible] 会有五个追踪者埋伏着。在基地中间的罐子里有 [illegible] 弹药 [illegible] 直走到西北角，[illegible] 有个用喷火器的机器人，没什么威胁 [illegible] (图 M1707)

C. [illegible] 四个机器人把守的掩体 (Plasma Rifle×2, Sniper Rifle×2)。先用狙击手在远处和他们对射吸引火力，接着把机枪手冲到他们后面的 [illegible] 阵猛打。只要掌握好时间就不会有损失。(图 M1702)

D. 继续向南，地堡前的壕沟里有两个用手雷的机器人 (Grenade (Plasma)×2)。先把壕沟附近的两个追踪者引出来击毁，然后就可以从壕沟的北端用枪和手雷消灭掉他们。(图 M1703

前进，和地堡里的家伙对射 (Plasma Rifle×1, Sunbeam Laser×1)，趁他们蹲下时抵近。消灭壕沟南端埋伏的追踪者，摆好阵型等机器人再站起时以密集火力摧毁。(图 M1704)

[illegible] 在消灭掩体里的两个机器人之后可以去打 [illegible] 的炮塔 [illegible] (图 M1705)

在西边院子里的防护网内有 [illegible] 机器人，只要你一接近南侧通往电站大门就会 [illegible] 先收拾掉 [illegible] 着，然后可用狙击手从外面 [illegible] 就够了，别忘了拿走它身上的 50 弹药。(图 M1706)

之后再从原路回去，从北边的门走。在 [illegible] 里还能找到 40 发 EMP 弹。

F. 用科学技能打开大门外的 [illegible]，大门 [illegible] 远距离击毁对着正门的炮塔，然后各自换用狙击 [illegible] 门前排好队型。派 [illegible] 队员 (最好是变种人，想保险的话可以用一个 Psycho) 走进去，马上就会有五个用激光枪的保安机器人从两侧及前方出现。此处很难，搞不好就会死人，务必要多加小心。(图 M1708)

清理干净之后把中间的 Power Node 击毁，从南边的门进去，在一个房间里可找到幸存的 Percy 列兵。

G. 南边的走廊里有一个机器搬运工和两个保安机器人，估计搬运工远离门口的时候大家一起冲进去。(防止它把门

[illegible] (图 M1709)

[illegible] 在西边尽头侧两个房 [illegible] 的保安机器人，[illegible] 向北前进大多以免引 [illegible]

H. [illegible] 护网后着的机器人 (Vindicator M[illegible]) [illegible] 去按警报，把防护网后的一 [illegible] 可以从侧翼前进至图中的矮墙后 [illegible] (图 M1710)

然后上 [illegible] 楼，远程消灭对面的炮塔之后向东前进。

I. [illegible] 之后沿梯子爬上南北向的走道，在准备好之后同时站起集中火力消灭东边的两个炮塔和两个机器人 (Plasma Rifle×2)。然后沿着走道向南，消灭东南房间里的五个机器人 (Plasma Rifle×3, Grenade (Frag)×2)。

从北边的楼梯 [illegible] 楼，[illegible] 前进到发电站东北角和东南角的房间的 [illegible] 摧毁另两个 Power Node。

K. 先不要动控制航天机的房间里的终端，摆好位置后派一个队员去开门，里面有四个敌人：[illegible] 两个悬浮机器人和两个用离子步枪的机器人 [illegible] 在开门之后马上跑回来，来回走几次把里面的机器人引出来消灭掉 [illegible] 如图所示。(图 M1711)

然后摧毁中间的反应堆 (就是那个象煤炉的东西)，使用房间里的终端摧毁航天机。这时任务就结束了，照原路返回撤出点。不过在最大的房间里会出现六个追踪者堵截，可在 [illegible] 先行消灭

任务十八 斯科特镇
Scott City

经常来往于兄弟会基地之间的自由商人 Kerr 被机器人部队俘获，假如机器人迫使他说出基地的位置，兄弟会将面临极大的威胁。此次任务的目标是突入斯科特镇的机器人工厂去营救 kerr，必须要保证机器人得不到情报。

此次任务并不算难，如果直接潜入关押 Kerr 的地方不到 15 分钟就能结束战斗。不过要想收集工厂里的物品的话难度

[illegible] 有，[illegible] 技巧 [illegible] (图 M1800)

A. [illegible] 在穿过 [illegible] 悬浮机器人 [illegible] 悬浮机器人 [illegible] (Vindicator Minigun×[illegible], PIGOT×1, 追踪者×8, 悬浮机器人×6) [illegible] MiniGun [illegible] 机器人在远距离射击 [illegible] (图 M1802

等到前面不再有敌人冲过来的时候再前进。另外，小心悬浮机器人的自杀攻击。

B. 沿着地图的南边一直向北，从公路上穿过去。在工厂外用机枪向前扫射，把埋在土里的追踪者引出来消灭掉。(图 M1805)

如果在工厂楼顶的保安机器人发现你的话会去拉警报，启动楼下的机器人 (Plasma Rifle×8)。不过并不能构成大威胁，可以从门外把它们一个个引出来消灭。(图 M1806)

然后一起冲进去消灭剩余的机器人，从楼梯上房顶，会有一个保安机器人和一个悬浮机器人堵在楼梯口，用 EMP 弹可轻松搞定。在消灭房顶的几个保安机器人之后沿着天桥跑到中间的厂房里。

C. 在中间的厂房里有一台河马机器人在来回兜圈子，如不想冒被两支 .50 机枪打中的危险可以派掷雷手从二层的平台上处理它。而且，并不是非要看到才能丢手雷，可以估计它大概的位置扔手雷下去。在命中一次之后这头河马就会停止不动，再补几个手雷就能搞定了。

接着从厂房里的楼梯上三层，在这里可以找到 Barnaky 将军的身体，但是他的脑子已经被取走了。还有，记得拿走他身上的项链。把通往外面的门打开，从屋子里把外面的两个炮塔摧毁。(图 M1807)

[illegible] 关押 kerr 的地方了 [illegible] 不过不要着急，西边的屋子里有几个机器人正等着看毛手毛脚的跑到他们的面前 (Plasma Rifle×4, M[illegible] Gauss MiniGun×1，其中一个还有 [illegible]，千万要小心。(图 M1803)

[illegible]，它就在屋子的中间，可以从图中的位置打到它。不过鉴于 [illegible] 武器列表里的数字，最好的方法还是 [illegible] 手雷最安全

全部搞定之后进入关押 kerr 的小屋 [illegible] 不过被机器人拷问了很长时间的 kerr 已经 [illegible] 离开了 [illegible] 为了保证不让机器人得到情报 [illegible] 给他一颗子弹，结束他的痛苦吧

之后任务结束，[illegible] 撤出点

任务十九 夏安山脉
Cheyenne Mountain

为了深入零号避难所摧毁 [illegible] 生化计算机 Calculator，兄弟会的长老们决定用原子弹爆开零号避难所坚固的合金大门，这次的任务就是要护送 [illegible] 零号避难所，[illegible] 解决机器人部队。

在本次任务能可买到 Tesla Armour，此种护甲是特别为防御能量武器攻击所制，考虑到最后的任务中绝大部分机器人使用的是能量武器，所以建议大家无论如何也要买来。需要注意的是此种护甲对普通攻击的防御很低 [illegible] 前进时要万分小心。(图 M1900)(图 M2000)

A. 运核弹的车就在开始点，虽然装甲还不错，但是因为只能坐两个人所以不推荐使用它冲锋。在任务开始后直接向北，小心在路中间藏着两个追踪者，还有西边的岩石后面有躲着两个机器人 (Sunbeam Laser×2)。路东边的隐蔽所里有两个保安机器人，位置如图所示。(图 M1901)

B. 继续向北，在路口的地方埋有地雷，建议在消灭所有敌人后再前进 (追踪者×2, Plasma Rifle×2, M79 Grenade Launcher×1, Vindicator MiniGun×1) 还有 [illegible] 个悬浮机器人在 [illegible] 一起引过来消灭掉，由于西边的路上都是地雷，所以最好从东边前进 [illegible] 到图中的位置消灭 [illegible] 的两个机器人 (Plasma Rifle×1, Rocket Launcher×1)，另外在箭头所指的地方还有两个追踪者，摧毁所有机器人后进入 [illegible]，要小心里面的悬浮机器人。在这里可以把上层桥上的机器人消灭 (M72 Gauss Rifle×1)。(图 M1907)

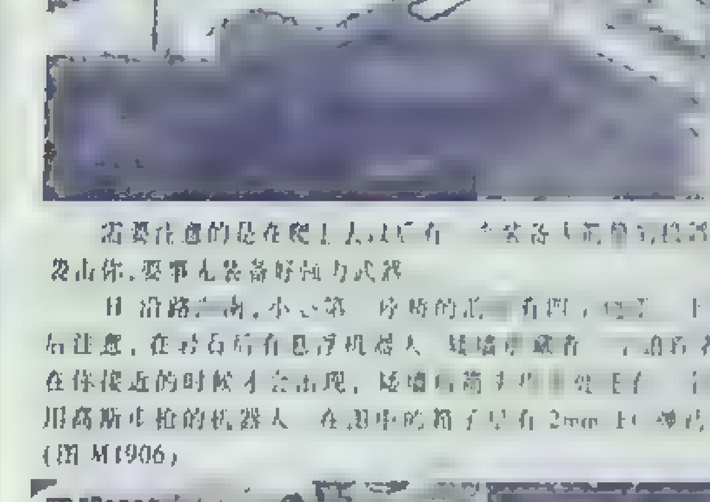
C. 沿东边的路向北，在第二个峡谷入口的地方有大量的机器人守卫 (Sunbeam Laser×2, Plasma Pistol×3, M79 Grenade Launcher×1) 注意在西边的乱石里还藏着一个悬浮机器人。进入峡谷后小心地消灭上层的敌人。在最里面的箱子里有 2mm EC 弹药。如图所示。(图 M1902)

D. 北边的上坡处有个激光炮塔，大家一起冲过去 [illegible] 就能解决。路东面的矮墙后有三个机器人 (Sunbeam Laser×2, Plasma Rifle×1)，位置如图所示。(图 M1903)

另外在前进到图中箭头所指位置时西边会出现一个侦察机器人堵截你。从上坡上去以后再东边的路中间有四个机器人和三个炮塔 (Sunbeam Laser×2, Vindicator MiniGun×2) 最好用激光步枪远程消灭。

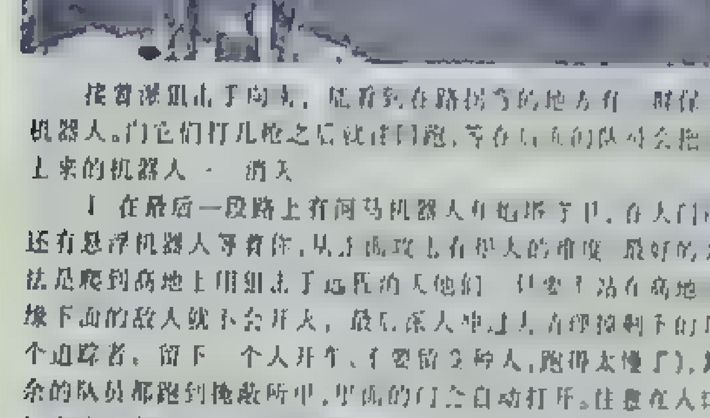
F. 沿路向前，在废车后面藏着三个机器人 (Plasma Pistol×3)，位置如图所示。(图 M1904)

G. 在桥的东面有一个射火箭的炮塔，只要一上桥就会向你开火。可以从图中的梯子爬上去摧毁给炮塔供电的发电机。(图 M1905)



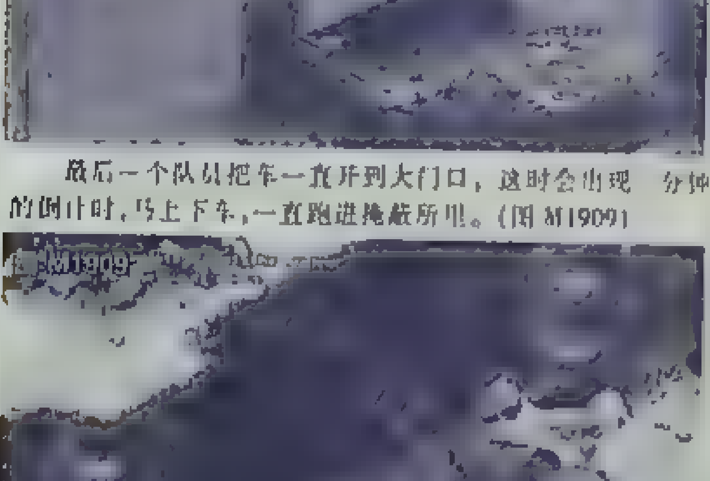
需要注意的是在爬上[illegible]装备好[illegible]力武器

[illegible]沿路[illegible]，小心[illegible]左注意，在[illegible]有悬浮机器人[illegible]在你接近的时候才会出现，[illegible]用高斯[illegible]的机器人[illegible]在[illegible]的箱子里有 2mm[illegible]弹药（图 M1906）



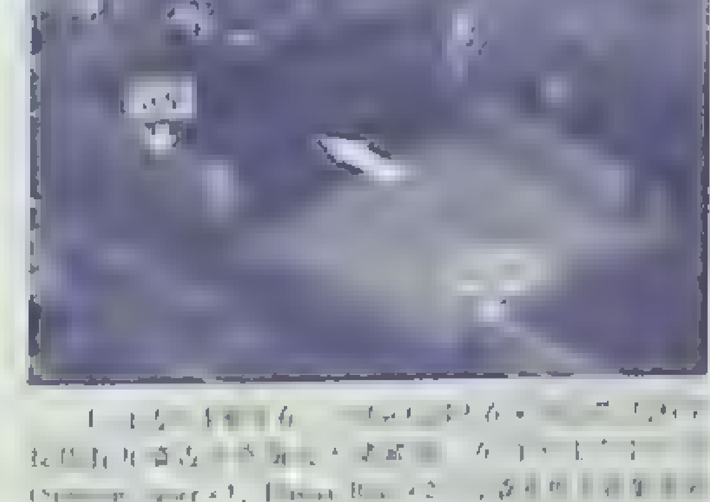
拉着[illegible]，[illegible]机器人。[illegible]上来的机器人[illegible]消灭

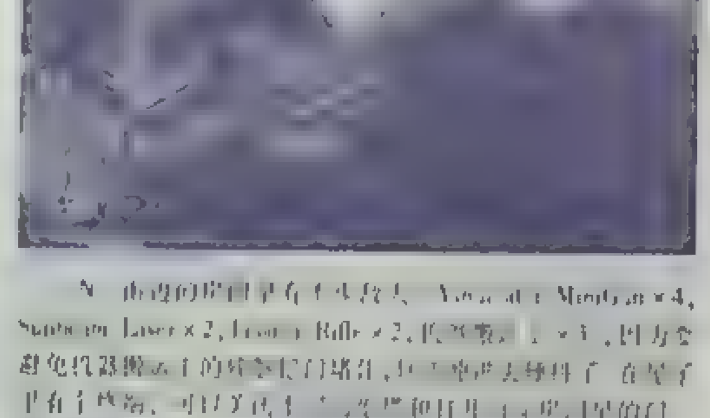
[illegible]在最后一段路上有[illegible]机器人[illegible]，在大门前还有悬浮机器人等着你，[illegible]最好的办法是爬到高地上[illegible]但要[illegible]站在高地[illegible]下面的敌人就不会开火，[illegible]个追踪者，留下[illegible]个人开车（[illegible]，跑得太慢了），其余的队员都跑到掩蔽所中，里面的门会自动打开。注意在入口处有追踪者埋伏，如图所示。（图 M1908）

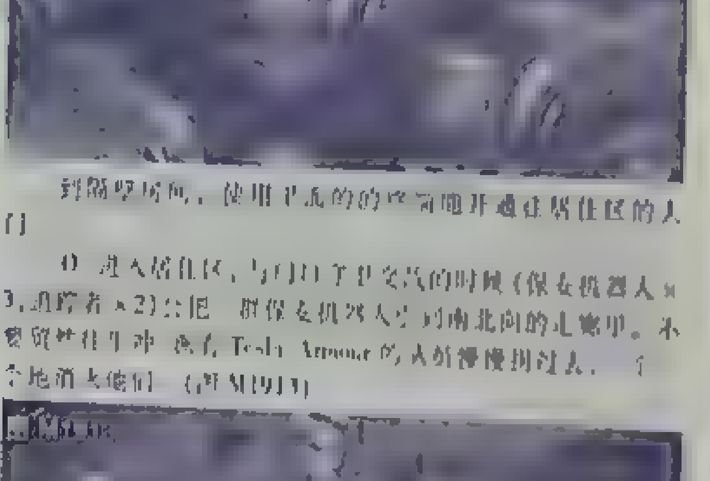


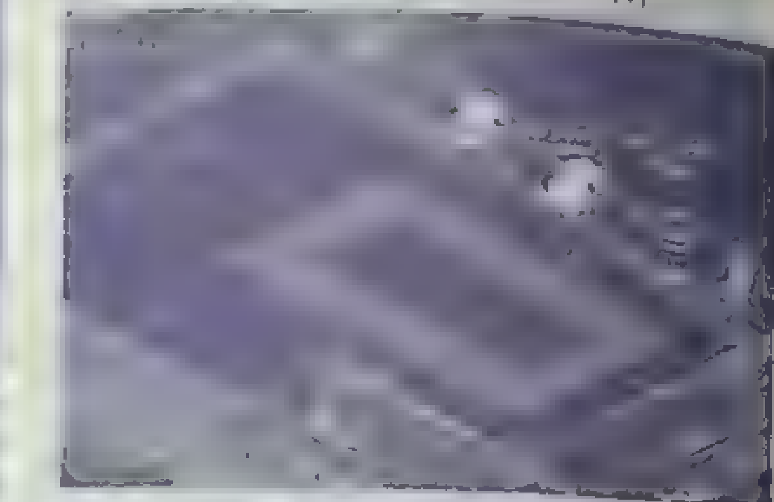
最后一个队员把车一直开到大门口，这时会出现[illegible]分钟的倒计时，马上下车，一直跑进掩蔽所里。（图 M1909）

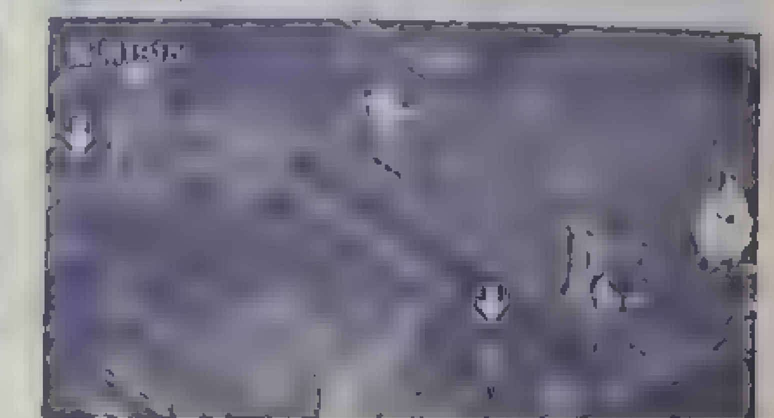
[illegible]之后直接到下一个任务，由于电源被切断使电梯不能运做，本次任务就是要恢复避难所的电力供应[illegible]有圣骑士 Maximus 带领的小队，可以从他们那里买些补给。全部准备好之后把队员在门前排开（注意位置，不要[illegible]），用科学技能打开前面的终端之后大门会打开[illegible]出现了一群机器人，又是一阵混战

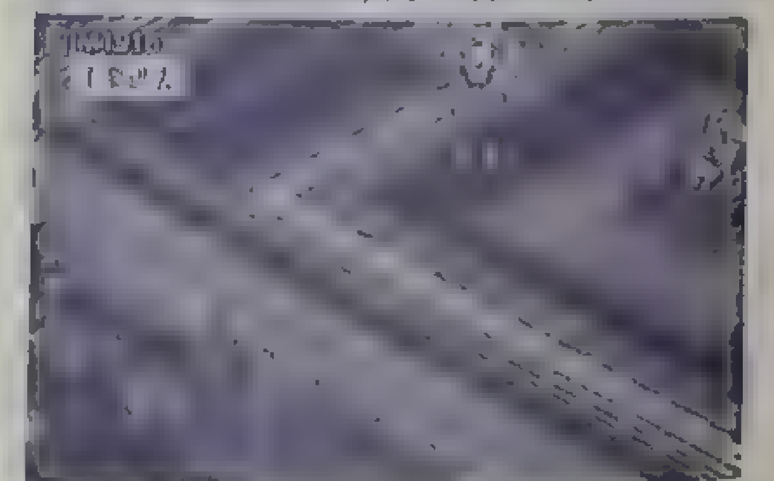












编注：喜爱"异士余生"系列的读者，可以在本文作者所属的"中国辐射联盟"（www.fushe.com）找到许多同好及更多的关于此系列游戏的资料。另该站也在组织《钢铁兄弟会》的连线对战，完成了本期任务的读者可以通过连线对战挑战你的战术技巧

黑与白 诸神上手指南

文/万能钥匙　编辑/东东

伟大的真神，我们又见面了。经过上期《诸神上手指南》的训练和实战，您已经充分地了解了这个世界，怎么样，您对自己的成绩还满意吗？

什么？您还是感到无从下手？您对自己的宠物不太满意？不要紧，您可以重新再来，这个世界就是这样。作为您的向导，这次我为阁下提供了更加详细的指南，希望您在新的一次轮回中能做得更加出色。如果您对自己的成绩还算满意，那么请跟随我进入第三关。这一次，您将和强大的敌人进行面对面的交锋了，而且不再有盟友的援助，敢于同 Nemesis 对抗的神只有您一个。

第三关

■方向说明：以我方基地所处岛尖为南。

一、主线任务：

您的势力位于小岛的南端，而且非常的小，您所拥有的只是一个处于建设阶段的村庄，包括您的神庙；小岛的北端是您的敌人，还记得第二关的蓝色势力吗？对，就是他，Nemesis 的跟随者——利斯。击败利斯，取得 Nemesis 的秘密教义之一。这个任务分为几个阶段：

1.将村庄建设完毕

您的工作从这里开始，首先要完成村庄的建设，而且这一次您不再有宠物的帮助，遥望北方，您忠心的宠物正在利斯邪恶的魔法控制之下，三根魔法柱施放冰冻魔法限制了它的自由。进行村庄建设对您来说应该没有困难，不过我可以提供给您一些有用的信息。看到村庄附近的瀑布了吗，瀑布脚下有块巨石，将它移开，下面就会出现一个木材魔法球聚集器，它可以源源不断地提供造木术的魔法球，利用这些木材您可以快速开展建设，而不用让村民们



去耗费时间伐木。记住，每隔几分钟就去那里把魔法球取回来，即使一时间用不着，也可以把它储存下来，放在神庙下方的山坳里，以后继续扩张时就不用过多等待了。如果您嫌麻烦，可以用「CRTL」+数字键给这个地点编个号码，再次按下您所编的数字，就可以快速到达这里。您的村庄附近还有许多树木和巨石，谁能保证它们不是暗藏着秘密的神力呢，把它们一一移动一遍，可以找到几个魔法球。

在村庄东面的河岸附近，有一个絮絮叨叨的家伙，他是个不死之身，所以您想耳根清净些是不太可能了，但实际上他将对本关的完成产生至关重要的作用，之后我会向您介绍。还有东北的一座山，上面坐落着神庙，跟踪神秘的老人将是一个支线任务。

2.取得北方日本村庄

完成了村庄的建设，您现在要开始夺取山脚下日本村庄。这一次的工作十分艰难，因为这个村庄并不在您的法力范围内，如果您还按照老办法，那么就得抓住时间的间隙，在您的法力影响时间内对这个村庄施法提高信仰，或者给他们送去粮食和木材。第二种方法是在您的势力范围边缘修建新的城镇，这需要大量的木材和人力，我并不推荐。更好的办法在于那个唠叨的家伙。将他捉住，放在这个村庄里，这时候您的法力影响将在这个村庄保持相当长的时间，保证您有足够的时间施法，当然，您最好使用暂停键——「P」，这样您就可以回到神庙前而不用消耗时间。在您施法的过程中，那个家伙会逃回他的篝火旁，再次把他捉回来就行了。

取得了日本村庄，敌人就会立即对您进行报复：海边一群人会被火球击中，向您的村庄奔来。如果您是一个邪恶的神，那么尽可以用最快的速度把他们扔到海里去，或者让他们死在路上，只要别把火种带到村里就行。如果您是善良的神，那么就尽快准备好降雨术，熄灭他们身上的火焰，或是把他们放到海边让身上的火熄灭，再把他们带回来，但是这一切要快，否则村庄将变成一片火海。最后，不要忘记给

被火烧伤的子民们疗伤，否则他们将很快死去。

取得这个村庄后，您宠物身边的魔法柱会消除一根。

3.取得地图中部第一个村庄

这个任务相对要容易些，因为目标村庄离日本村庄不远。方法还是同样，利用那个不死的家伙。

不过接下来就不简单了，您的敌人的手段将更加毒辣：在您接收这个村庄几分钟后，一群狼会从北方的森林中冲出来，冲击您的最新领地。这里建议您在获得这个村庄后立即存档，因为狼群冲到村庄中的话，这个村庄将立即归利斯所有，您要想再次让它皈依您就会十分麻烦，需要的信仰值高达1300。所以，您最好阻止狼群的冲击，方法有多种，用魔法攻击，用巨石攻击，或者将狼一个个扔到海里，这都需要把握时间，而且必须依靠暂停键。这里我再次向您献计：狼群进入村庄的路线是唯一的，就是村庄北方的栅栏入口，您所要做的是用最快的速度将一些树木栽种甚至堆积在这里都行，接着在这里放一把火，狼群就会径直冲进火海，大部分狼也将葬身于此。个别能够冲过障碍的，把它们再丢回火海就是了。随后要进行灭火的工作，免得火势扩大。怎么样，很轻松吧。第二根魔法石柱降下去了。

4.取得埃及人的村庄

埃及人的村庄更加远离您的领地，要想把不死之身直接放在村庄里是不可能的，所以得把他扔到那里，而且得扔多次。埃及人的村庄是有主的信徒，同时需要信仰值1300，您不必指望用宠去打动他们。这里有更好的办法：掠夺人口。

掠夺人口是很好的方法，如果您还记得之前的介绍，没有人的村庄不会信仰任何一个神，就知道这个方法的原理了。将不死之身丢到这个村庄中以后，先不要管他，立即提住村里的人，然后把他带回自己的领地，找间空房做转化的定义，让他成为您的子民，或者，您想用邪恶的方法，那么就直接把他扔到海里，这个方法更快。



用这个方法循环多次，不久之后，这个村庄就会空无一人了，不过不要忘记在祭坛祭拜利斯的信徒，因为祭拜活动是按人口比例进行的，所以他们还会回到村庄里，您只要照老办法进行，直到村里利斯的祭坛那里一个人都不剩为止。好了，现在这个村庄已经没有信仰了，将您的一个子民放回那个村庄（还要利用不死之身的影响），做转化定义，这个村庄就属于您了！！

这时候，第三根魔法石柱降下去，您的宠物解放了。快快将它带回神庙休养，此时最好离利斯的势力范围远一些，否则很有可能遭到魔法的打击。不久之后，利斯的老狼回到您的村庄里作乱，这种行为会持续到您彻底击败利斯为止。您不得不派出宠物和它作战，如果您的宠物已经同它一样高大，如果您的宠物是老虎或是其他力量大于狼的宠物，如果您的指挥得当，那么打倒狼不会存在问题。但是这狼的恢复速度很快，不久之后会再次前来挑衅，加之您的法力肯定不如利斯强大，常规办法就驱逐不了它了。您可以用些技巧：抓起一把谷物或是木材，或者随手找几棵树，用火球把他们点燃，然后丢在狼（如果它在您的势力范围内）的脚下，这样就可以把狼烧得狼狈不堪，而且它本身所拥有的降雨术会帮您一个大忙——它将不停地给自己降雨灭火，但是永远也灭不了，因为您不断地给它脚下加薪，这样它就完全陷入死循环，毫无威胁了。





5.彻底击败利斯，取得西藏村庄

最后的一击！西藏村庄离埃及村庄比较近，所以不死之身还是最好的工具。将村子里的人掠夺得差不多的时候，利斯也会意识到您的行为，他会不断地用魔法移动他的信徒，不要紧，这种行为维持不了多久的。善良的您也许还会采取转化村民的办法，不过如果您不太介意的话，还可以采取一招——直接将村民扔到他的祭坛里，这样解决祭坛附近的人最快，虽然会给他提高法力，但他根本就没有机会使用了，您所付出的代价是阵营的一点点改变。

"您的力量是强大的，而我则微不足道……请您给我留下最后一个村庄吧……我将把Nemesis的秘密教义之一给您，并帮您进入下一关……"可怜的利斯开始求饶了，他打开了新的魔法旋涡。此时的您已经成为这个小岛的主宰了，如何处置利斯完全由您来决定。如果想留他一条生路，那么点击魔法旋涡上的金色卷轴就可以进入下一关。如果您对他这种见风使舵的态度感到厌恶，那么可以将他的神庙摧毁，让他永远离开这个世界！

最后还要提醒您一点，在离开这个小岛前，再一次加强对宠物的训练吧，这对下一次的战斗将起到至关重要的作用。利斯虽然向您投降了，可他的宠物仍然是本性难改，您不得不多花些时间来好好"照顾"它，让它不要到村子里捣乱！

附录一 宠物资料一览(最大数据)

	跑胖	力量	速度(走)	速度(跑)	智力	反应度	成长时间	恢复时间
狒狒	5	3	7	8	8	5 5	1200	8
老虎	4 6	6 2	7 5	9 5	1 5	7 2	1400	5
牛	6	3	6	8	5 5	4	1500	11
马	5	4	8	10	6 2	6 2	1350	8
绵羊	6	3 6	6	8	3 6	5 4	1375	13
斑马	5	4	8	10	6 5	6 5	1300	8
山魈	5	5	7	9	5 5	4	1250	9
棕熊	5	5	7	9	5 5	3 3	1600	7
美洲豹	4 3	5 5	8 2	10	2 3	9	1450	6
狮子	5 2	6 5	7 5	9	6	9	1350	5
北极熊	5	5 5	7	10	3 4	5 4	1650	7
狼	4 5	5	8	10	4 5	8	1300	7
乌龟	5	2	6	8	7	2 3	2000	12
大猩猩	6	6	6	8	5 5	4	1300	7
犀牛	5	6	7	9	2	5 4	1900	8

二、支线任务

1.跟踪神秘的老人

在您的第一个村子东部，有一座神庙，跟踪它的主人就是您此次的特殊任务，这个任务十分难，所以您得加倍细心，回报将使您更加容易地取得本关的胜利。

跟踪的第一个要点，就是不能让他消失在您的视野之外，一旦消失，他就会再次出现在神庙前，任务也就宣告失败。前期的跟踪并不十分困难，只要掌握好角度就可以，但是跟踪路线是一个环山路线，这里要求您必须灵活地调整视角，尤其是在中间有巨石、树木遮挡的地方，您可以先按下暂停键再调整。

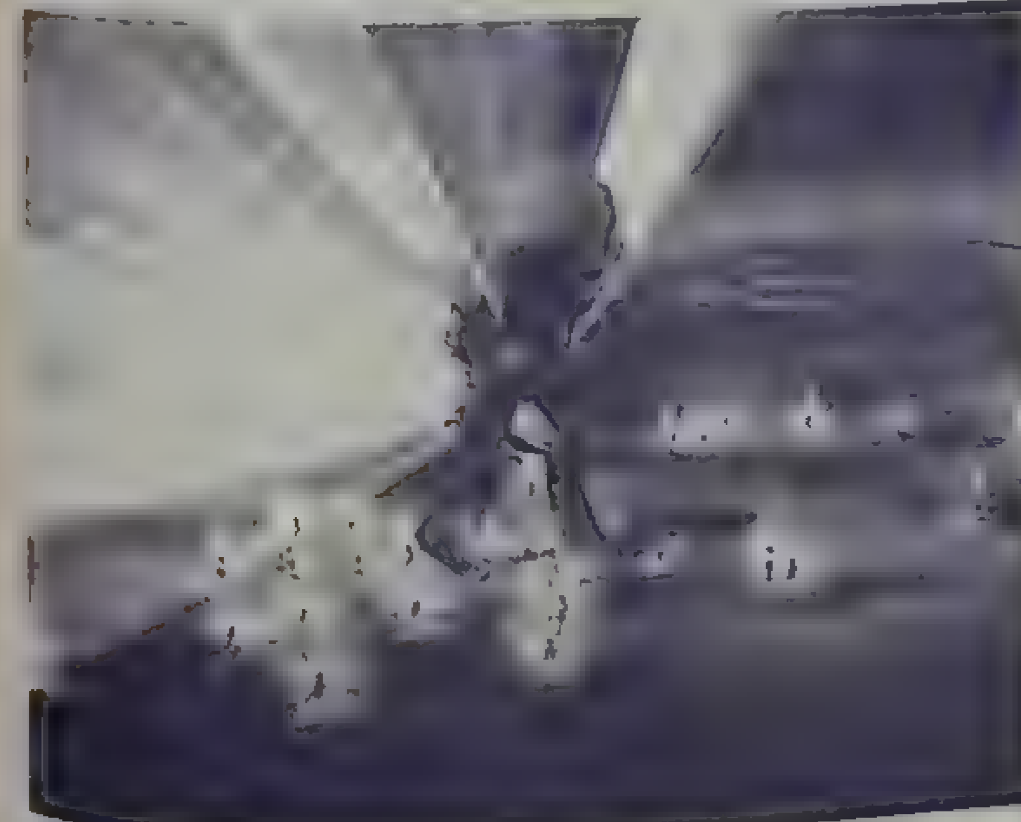
跟踪的第二个要点，不能让他看到您，否则也算失败。前期跟踪时您只需在他背后跟着就行，但是到了路程的2/3处，在一片蘑菇林附近，他会掉头向后看，此时您一定得注意立即闪避，调远视角是没有用的，必须跟着他旋转。注意，他将会多次重复这个动作。

完成这个跟踪任务，您的回报是丰厚的，他将会在您的主线任务中出现。第一次，在着火的村民向您的日本村庄奔袭的时候，他会帮助您降雨熄灭他们身上的火焰。第二次，在狼群发起突袭时，他会帮助您驱赶狼群。第三次，如果有第三次，这只是在您"运气"极好的情况下发生（确实有其他神遇到这种情况），他会赠送您一座奇迹。



2.返老还童

在埃及村庄的东面，有个女巫自称能够让人返老还童，如果您在她面前放下一个老人的话，她确实能够让他年轻，但如果您放下一个小孩，就会有意想不到的收获，您将会获得全新的宠物。



3.谜题

在日本村庄的东面，会出现一个3*3的树阵，您每拔起一棵树就可以让这棵树的种类改变，同时，和它相邻的树也会发生改变，当您将这个树阵完全变成同一种树时，这个谜题就宣告完成。得多动脑子咯。回报是一个魔法球聚集器。

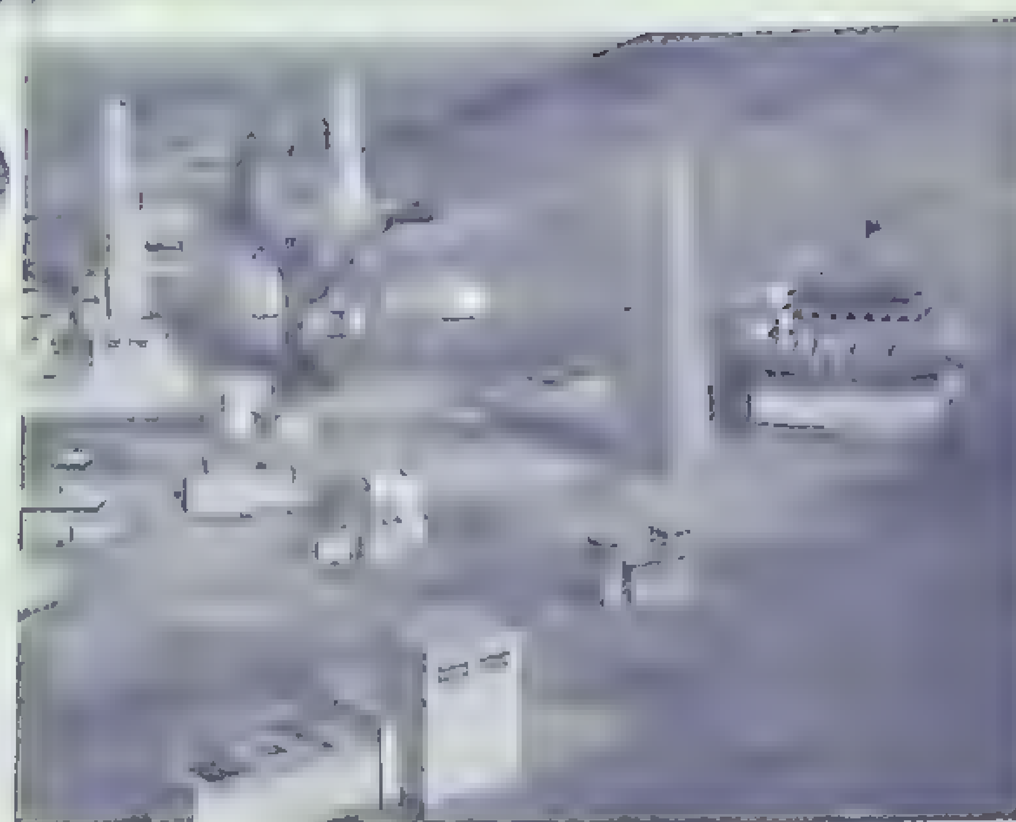
您再一次承受了考验，现在您已经具有和Nemesis直接对抗的能力了，不过在此之前，您会回到一个既熟悉又陌生的地方……

第四关

■方向说明：大门外为北，大门内（村里）方向为南。

一、主线任务

您回到了自己的"诞生"之地，可是这块富饶美丽的土地已经面目全非了，天上红云密布，火球和闪电不断从天空中降下，您的村庄



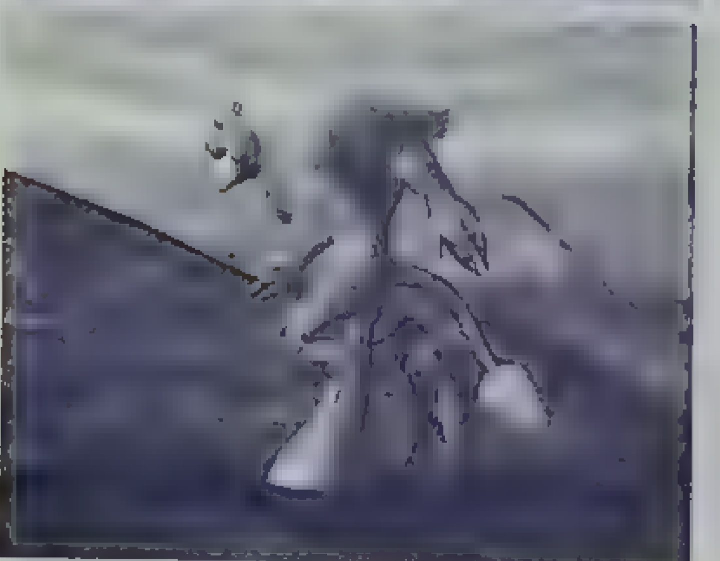
一开始就必须在这种环境中成长，直到您找到一块能够解除“自然灾害”的守护石

1、得到三块守护石

三块守护石在不同的地点出现，其中一块在一个物理防御罩下，另一个由巨大的食人魔守护着，最后一个在一个印第安人手中。

①第一块守护石。要想得到物理防御罩下的守护石，首先必须将这附近的日本村庄占领，这个村庄在您神庙的东北，由于它完全处于您的势力范围之外，所以您不得不用宠物来争取信仰值，这就是提示您在第三关卡一定要加强宠物训练的原因了。如果您的宠物此时已经掌握了降雨术、治疗术以及定义工作等等，





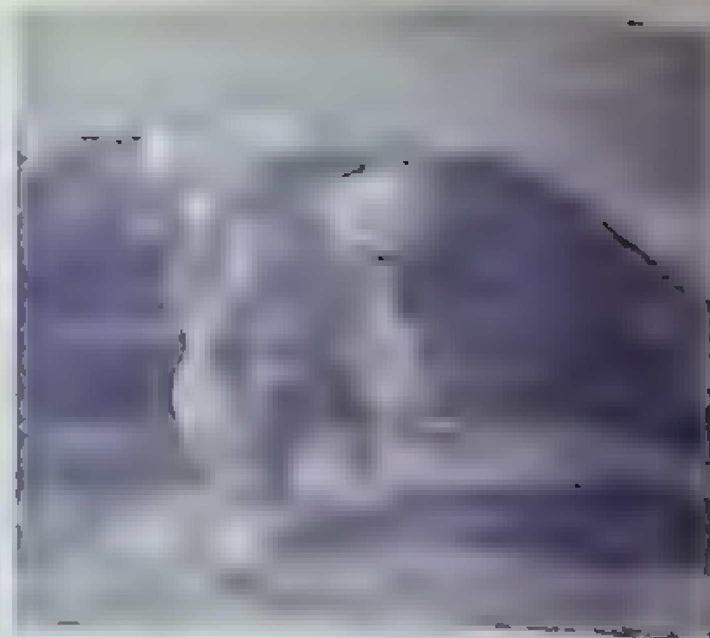
那么夺取这个村庄要十分容易，当您已获得让它多花一点时间得到这个村庄后，物理防御罩外的金色卷轴就会展开，您点击它之后，便可以继续任务了。

解除防御罩的方法是按上指示的顺序将防御罩外的音乐石点击一遍，每次都会有示范，您所要做的就是用最快的速度照猫画虎。按照石头从左到右排序，第一次：1、2、3；第二次：1、2、3、5、2；第三次：1、2、3、5、2、3、1；第四次：1、2、3、5、2、3、1、4、1。只要您将这个任务完成，火球就不会再对您的村庄造成威胁了。

②第二块守护石。这块守护石由食人魔看守着，要得到它只需将食人魔击败。想必此时您的宠物对付它已经不费吹灰之力了，战斗时，您可以按下暂停，之后再安排宠物的攻击或是防守顺序。完成这个任务后，雷暴闪电也不复存在了。

③第三块守护石。一名印第安人男子拥有这块守护石，但是他遭到了诅咒，被迫信仰 Nemesis，而他的妻子远在其他村庄。他的邻居请求您让他们团聚，这样他就会把守护石给您。这个村子在神庙的东面，要想得到这个守护石，您可以采取两种办法，第一种办法，就是带印第安人男子的妻子去见他，前提是您已经将这个村子转化为自己的领地，之后让宠物把女子带到她丈夫那里。第二种办法，就是杀死印第安人男子的妻子。

说来这个任务可能有些不太实际（有可能是游戏的 BUG），有两种可能，在您到达印第安人妻子那里时，她的丈夫多半已经丧生了；另



一种可能，您的宠物不太听话。不过不要紧，如果他的妻子死了，他还是会把这块守护石给您的，但您会遭到印第安人的邻居的谴责——“和 Nemesis 一样残暴”。

好了，第三块守护石已经得到，小岛终于恢复往日的平静了。

2、解除村庄的诅咒

在神庙的东北处，这里的村庄遭到了 Nemesis 的诅咒，所有的村民都变成了骷髅，您必须解除这个诅咒。解除的办法并不难，只要将附近山顶的两个图腾石柱拔起即可，但是石柱被拔起后，很快就会落下去，必须同时将两根都拔起才行。不过此时您还无法在这里进行任何动作，除非您把这个村庄纳入您的势力，靠提高信仰是不可能了，唯一的办法就是在这里修建一个城镇中心……（中间省去发展步骤若干）

附录二：宠物的获得办法

猎豹：第一关可选。
牛：第一关可选。
老虎：第一关可选。
马：下载，之后在第一关或第四关的宠物驯养屋选择。
美洲豹：下载，在第一关或第四关的宠物驯养屋选择。
山魈：下载，在第一关或第四关的宠物驯养屋选择。
大猩猩：下载，在第一关或第四关的宠物驯养屋选择。
绵羊：第一关支线任务（失踪的羊），如果您帮助牧羊人找到所有的羊：9只，那么您将获得这只宠物。
斑马：第二关支线任务（古老的传说），如果您解开了妇女的谜题，将获得这只宠物。
黑猩猩：完成第一关支线任务（返老还童）即可获得。
狼：在第四关完成护送任务即可获得。
乌龟：在第四关完成（驱赶鱼群）即可获得。
棕熊：第五关支线任务（清除森林中的恶臭），完成这个任务即可获得。
狮子：在第五关完成支线任务（引导盲狼）即可获得。
北极熊：前提是第二关完成帮助水手出海的支线任务，在第五关会发现他们遇难了，此时接到支线任务，便可以获得北极熊。

得到被诅咒的村庄后，就可以开始拔起图腾了。最普通的做法就是您自己动手拔一根，再让宠物拔一根，只要将宠物带到图腾前面示意一下，它就会自己使用神力将图腾升起，而您需要做的，就是拔起另一个图腾，而且一定要掌握好速度，让两根图腾同时升到顶端才行。别忘了，您的宠物在升起图腾时的速度比您慢，多练习几次就没有问题了。

解除了村庄的诅咒，您再次成为这个岛屿的统治者了！

1、得到第二个秘密教义

本关的向导在您完成上述任务后会再次



出现，他告诉您藏有教义的地方。

不知道您是否还记得那个巨岩老师，它教会您的宠物后便被 Nemesis 电死在山崖了，到它的尸骨那里，让您的宠物从它的尸骨中得到教义。

魔法旋涡出现了，您得作好准备，下一战您将挑战邪恶的根源——Nemesis，在离开之前，把能带走的都带走吧，木材、粮食、村民，统统都扔到魔法旋涡里即可。



二、支线任务

1、驱赶鱼群

有个小孩被他的父亲认为不是个称职的渔夫，所以他不得不请您帮助他把鱼赶到鱼网里。您可以把手伸到鱼的所在的水面上方，它们就会因为害怕而逃逸了，这时候只要把握好方向，让鱼向网中游，只要将块区域内的鱼群全部驱赶到鱼网中，任务就可以完成。得到的回报是一只宠物。

2、护送女子送药

在小岛的最东面，有个女子说自己的弟弟生病了，她想去给弟弟送药，但是弟弟身在“千里”之外，途中有狼群、着火的树，甚至还有食人魔……只有您才能护送她了。

接受这个任务之前，建议您将宠物带到跟前，而且最好能把这一带纳入您的势力范围之内，因为女子一旦介绍完情况就会向弟弟所在的村子走去。如果保护不好，她很有可能就死在路上了。完成这个任务可以得到宠物狼。

3、走迷宫

走迷宫的谜题分为两关，目标是营救迷宫中的托马斯，每次您可以让托马斯移动一步，而追逐他的狼可以移动两步，不过狼并不是每次都移动的，只要运用您的智慧就可以先把狼引到死胡同里，这样它就不会追到托马斯了。

附录三：建筑资料一览

建筑种类	建筑名称	所需框架	作用
民居	小型民居	1	居住少量人口
	大型民居	2	居住大量人口
城镇建筑	幼儿园	3	可以给父母们节约大量时间。有人照看孩子，他们就能够更安心工作了。
	墓地	3	当一个村民死亡时，墓地里就会出现他的墓碑。但实际上墓地的作用在于减少村民的悲痛，否则您将发现他们长时间围在死者旁边哭泣，完全忘记了您交给他们的工作。
	储藏库	3	用于储藏各种资源，同时也可以表现出人民需求。
	工厂	3	十分重要的建筑，有了工厂才能够生产木框架兴建建筑，当然，前提是有足够的木材供应。
	魔法聚集器	3	可以在这里将魔法制作成魔法球。
农田	农田	4	提供粮食。
城镇中心	城镇中心	5	用于建设新的城镇扩展势力范围，除非您有足够的木材和子民，否则不要贸然扩张。城镇中心的雕像可以用来调整人民的祭拜比率，也可以在这里选用魔法。
奇迹	阿兹台克奇迹	7	提高一些攻击型魔法的效用，如火球术。
	凯尔特奇迹	7	提高一些自然型魔法的效用，如降雨术。此外，从天然树木所获得木材量也会提高。
	埃及奇迹	7	减少敌人魔法对宠物的伤害，同时增加一些魔法的效用，如传送术。
	希腊奇迹	7	缩短妇女的怀孕期，同时也增强动物魔法的效用，如召狼唤狼群。
	印度奇迹	7	提高人民的移动速度，同时增强电击术的效用。
	日本奇迹	7	让人民“食欲”大减，提高了繁衍率。另外还增强了治疗魔法的效用。
	挪威奇迹	7	增加了农田、渔场（天然）的产量，同时增强了造木术、造粮术和降雨术的效用。
	西藏奇迹	7	很快地提高信仰值，同时，部分动物魔法也得到提高，护盾术也比之前更加有效了。

通过两关迷宫后，您可以得到一个力量魔法球聚集器

4.拔木桩

这个谜题的木桩总共有6个，由我们按照从左到右排序，如果您拔起第1个木桩，将会影响第2个和第6个，拔第2个不会影响其他的木桩，拔第3个木桩影响第1个、第2个和第4个，拔第4个影响第3个，拔第5个影响第6个，拔第6个影响第2个和第4个。怎么样，您计算出来了吗？只要把所有的木桩拔到一样的高度就可以获得胜利，奖品是心灵防护魔法球聚集器。







第五关

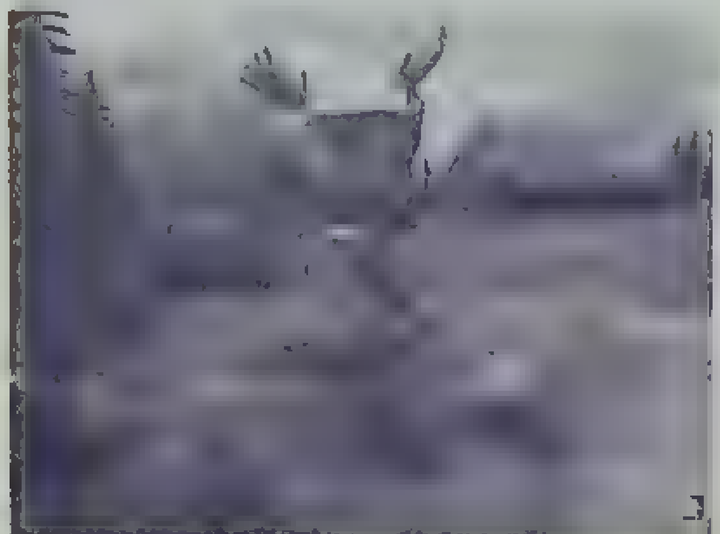
■方向说明：以您的神庙所在地为西，那么Nemesis位于地图的东北

一、主线任务：

终于到了您向邪神Nemesis挑战的时刻了。本关的形式十分严峻，不论是无信仰村庄，还是Nemesis的村庄距离您的势力范围都十分遥远，而且由于木材的缺乏，您的建设速度将大不如前。更致命的是，您的宠物已经遭到了Nemesis的诅咒，它的力量会不断地减弱，阵营也会逐渐发生变化，除非您找到诅咒的根源……

1、建设自己的村庄

本关的建设任务十分漫长。首先，您必须完成己方村庄的建设，而这块陆地上的木材少得可怜，所以在初期您就得对人口加以限制了，不能让村民过多繁衍后代，否则民居不够会带来麻烦，如果您不加以解决，会导致信仰的下降。当村庄附近的木材砍伐完毕时，您可以将栅栏丢到储藏库或是工厂里，同样可以变成木材，虽然量不大，但是还可以起到提高信仰的作用，何乐而不为呢？



建设的过程中，您可以到处看看，除了找到支线任务外，在神庙东面的一个巨石下，您可以得到一个终极火球的魔法球聚集器，这是过关的关键！一方面，可以用于攻击敌人，另一方面，可以省去村民的祭拜活动，将魔法直接在祭坛里施放就能化为法力值，这样就等于将一种魔法变为多种魔法了。但是有一点得提醒您，魔法球聚集器顶部的巨石是不能触碰的，否则就会崩塌，砸毁聚集器，那么本关任务也就……

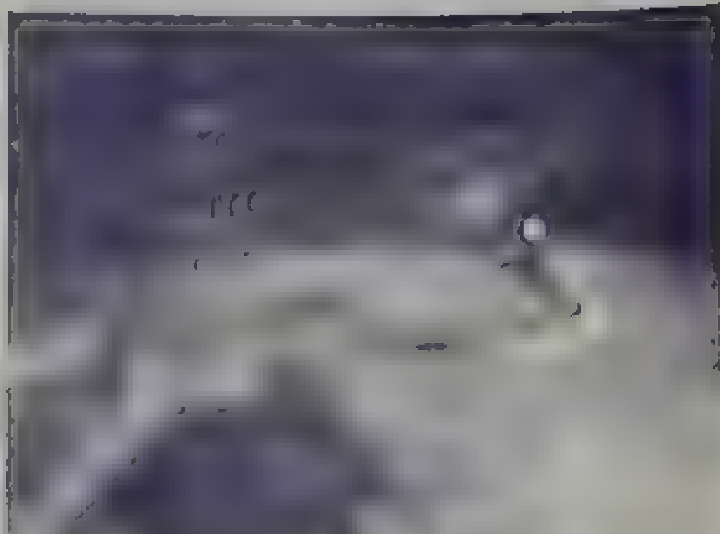
2.征服日本村庄

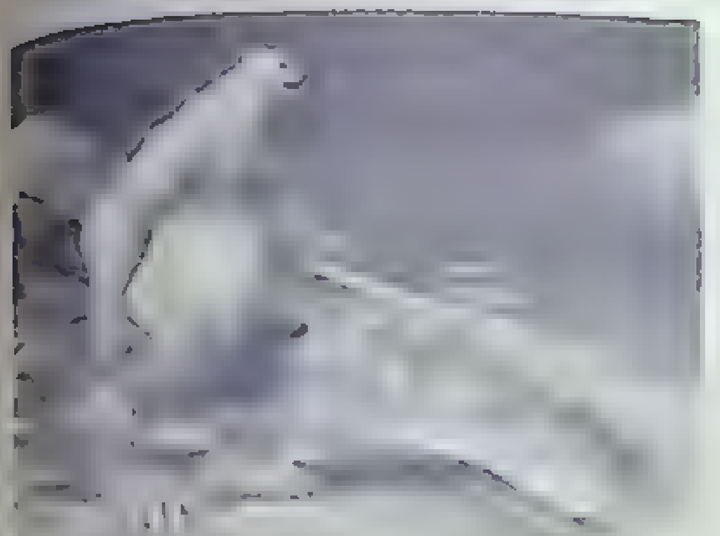
完成村庄的建设后，您就可以向第一个目标进发了——北方的日本村庄，它竟是Nemesis的总部，此时的无信仰村庄也需要900多的信仰值才能够转化，而且想要通过施法就不太可能了，距离太远，比较好的办法就是用城镇中心推进，虽然要耗费大量的木材，但是要比用火球术攻击稳妥得多，如果采用攻击方式，很有可能将整个村庄化为灰烬。用宠物感化也是不错的选择，唯一的缺憾在于过于消耗时间，而且到了Nemesis掌握的村庄之后就难以有所作为了。

3.西藏和希腊村庄的归顺

得到日本村庄，紧接着依然是推进工作，只要能到达地图中部，就有大片的森林。不过这个过程是十分艰辛的，Nemesis会派出他的狮子到您的村庄里进行骚扰，您可以用宠物对付它，也可以用魔法，但是请记住一点，宠物战斗时一定要远离村庄，否则很有可能给村庄带来致命的打击！

地图中部的希腊村庄是Nemesis最重要的村子，因为这里的人口众多，所以您最好能够占领这里，建议先以南部的西藏村庄为跳板，夺取那里只要信仰500，您的宠物完全有能力做到！一旦夺取了西藏村庄，便可以向希腊村庄发起攻势了，邪恶的神尽可以抛射火球，善良的神则要多耗费一些时间建设城镇中心推进。进行这些工作时一定要密切注意敌方宠物的行踪，而且要指挥宠物破坏Nemesis的建设活动，呵呵，不光是您，他也在不停地增加城镇中心呢。





4.唯一的真神

好的，您成功夺取了Nemesis的主要领地——希腊村庄，您宠物身上的诅咒也应得以解除了（有时候它仍将继续发挥作用，只因为游戏的BUG）。Nemesis是不会让您轻易统治希腊村庄的，在您完成转化工作后，他会给您的新领地下场“火雨”，不过这对于经过第四关考验的您来说，已经不是难题了

Nemesis着急了，可是您的攻势一定不能减弱，除了不断地向他的领地发射攻击性魔法外，还得小心他从您的领地“偷取”木材，断绝他的一切出路，胜利将是属于您的！

夺取了Nemesis最后的村庄，他已经穷途末路了，而这时候，他会将宠物变成和您的宠物一样，然后向您的宠物发起挑战。与他的宠物最后一战时，他会不断地为宠物治疗，但这时候您的法力已经远远在他之上！

击败Nemesis的宠物之后，再将他的神庙付之一炬，一切就结束了。此时的您已经成为这个世界的主宰，唯一的真神！

二、支线任务：

1.引导盲狼

在您的村庄以南，一个村民向您提出请求，希望您能够引导失明的狼取得食物。这个任务又是一个迷宫，狼和羊都在迷宫内，您只需要点击迷宫周围的四个石柱钟便可以引导狼前进，而第五个石柱钟是重置，点击顺序如下：下→右→上→左→上→左→下→右。完成这个任务，您将获得宠物狮子

2.知情人

在您的神庙西北，这里有一个日本村庄，而村庄的树林中有人知道Nemesis的秘密。您可以从他这里了解到有关诅咒的情况：宠物力量缩小的诅咒是由西藏村庄的奇迹支持的，而宠物阵营的改变则由希腊村庄的奇迹提供能量。不过每天他只能告诉您一条消息

3.清除森林中的恶臭

在那个日本村庄里，有人提出了“环境”问题，森林中不断有恶臭传出来，可能是某种动物的粪便，您只要将它们找到并且丢到海里就可以完成这个任务。得到的回报是一只棕熊宠物。

4.帮助冒险者

有一群冒险者聚集在南边西藏村庄附近的矿坑处，他们希望您能够给他们提供些帮助，首先是给他们治疗伤势，接着再点燃木材为他们引路，当然，这个任务得以完成的前提是这一区域已经纳入您的范围。得到的回报是飞鸟魔法。

5.解除精神防御罩

在南边的西藏村庄（Nemesis的村庄），Nemesis施放了精神防御罩，这样您就无法对这个村庄采取行动了。要解除这个防御罩，必须断绝其能量来源——三颗魔石，有人在魔石前祭拜，所以您只要将这三块石头前的祭拜者除掉即可，或是干脆毁掉石头。第一块石头就在您的领地内，第二块在这个村庄的南部不远，第三块在村庄东北的山顶上，解决祭拜者比较好的办法就是用宠物去捉他们，不过要小心Nemesis的攻击魔法。■



附录四：人民需求一览

①食物需求

当人民食物需求极高时，便不会有繁衍需求，所以要想扩展势力，必须先满足这一项。除了让人民种田外，也可以利用真神强大的魔法给他们制造粮食，或者帮助人民快速收割、捕鱼等。记住，将粮食从人民的储藏库中取走在这个世界中被定义为一种邪恶的行为，它将会影响您的阵营。

②木材需求

当城镇处于扩展时期或者大量建筑兴建的时期，木材需求就会上升。如果天然木材已经采完的话，造林术和造木术可以帮助您解决这个问题。

③繁衍需求

当城镇食物需求和扩展需求也得到满足的时候，人民自然就会希望种族不断地繁衍下去。完成繁衍的定义后，妇女便会寻找知心人生小孩，孩子将会在幼儿园中出现，他们不能从事工作。

④保护需求

当敌人开始攻击您的城镇时，此旗便会高悬起来。灭火、施放保护魔法、给人民疗伤是您首先应该做的工作。

⑤怜悯需求

当您或是您的宠物对人民施以暴力（有意或是无意）的时候，这项需求就表现出来，赶快停止您的暴力行为吧，或是不要让自己的宠物做蠢事！

⑥建筑需求

当城镇有了一定的人口和发展程度，建筑需求就会出现，不过这项工作很容易完成，只需将所有城镇建筑建造完毕，这项需求就不会出现了，当然，城镇建筑也会对城镇的发展起到相当重要的作用。

⑦扩展需求

当城镇居民各项需求都得到了一定程度的满足，他们就希望进一步扩建城镇了。扩建城镇的办法就是在城镇影响范围的边缘大量兴建建筑，前提是有足够的木材。

巨人：卡布托族 全攻略

文/文田子　编辑/东东

紧接上期，Sappho 女王被杀死后，随身掉下一块水晶碎片，Delphi 拾起这块水晶，将自己变形成高大威风的巨人 Kabuto——这对她的男朋友 Buz 来说，真是一个要命的打击。作为一个新生的巨人，Delphi 必须设法让自己成长，获得力量，阻止其它巨人攻打 Smartie 村庄，最后打败游戏中的终极 BOSS——公民 Kabuto。

第一个故事：巨人的诞生

吞食邪恶 Smarties 能让你渐渐长大，气力也随之增长，在吞食掉足够多的 Smarties 以后，你将变得力大无穷，空手就能劈开挡住去路的木门、石门，乃至金属门

◆攻击邪恶的 Smarties

任务：一些邪恶 Smarties 霸占了善良可爱的村庄。你要四处搜捕这些坏蛋，吃掉他们，让自己慢慢长大。当力量增长到一定程度时，你就可以劈开通向岛屿另一边的木门。

提示：捉到敌人后吃掉它，你受损的 HP 就会恢复。邪恶 Smarties 一看到你，就会象老鼠见了猫一样，立即躲进屋子中。你可以拆掉它们的房子，把这些胆小鬼拎出来。

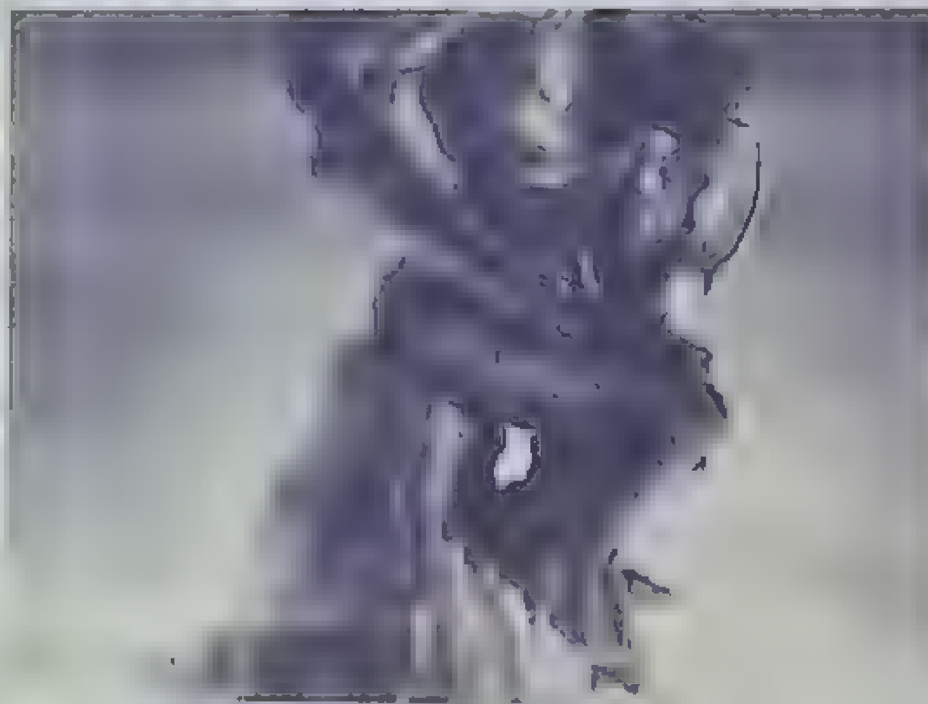
要找到四处藏匿的邪恶 Smarties，最简单的方法就是使用屏幕上方的地图。当你穿过村庄时，利用屏幕上方的地图，找到目标物的位置。如果它们意识到自己的行踪已经暴露，就会立即溜回家中，关上大门(注意到了吗？在木门的后面就躲藏着一个邪恶 Smarties)。让它们见识一下巨人 Kabuto 的力量，摧毁整个村子吧。

如果你受伤了，那么只能通过进食来恢复健康。按动鼠标右键(游戏默认键)，提起一个镰刀怪(或一个邪恶 Smarties)，然后点鼠标左键(游戏默认键)，将这些食物放入口中

吃光 Smarties，[illegible]屏幕右下角的巨人身体轮廓[illegible]在慢慢地被填上颜色，说明你的力量正在一点点增强。当你长大成人之后，立即朝木门走去(如果你在搜索过程中，曾经经过这扇木门的话，你应该记住它的位置，等杀死所有的邪恶 Smarties 之后，再去那儿)。砸开木门，这一关即可胜利地落幕了

◆出去的路

任务：吃掉邪恶 Smarties，让自己更强大。当你顺利完成另一段生长期之后，就可以砸开石门



了，找到魔法出口，离开小岛。别忘了摧毁镰刀怪的兵营

提示：在这里到处跑跑。在奔跑的过程中，你能抓到一些逃脱的 Smarties，一个超级长跃，将敌人扑倒在地，或者将它们踢到半空

打开地图，寻找邪恶 Smarties 的下落。摧毁它们的村庄，你将会找到许许多多挤成一团的邪恶 Smarties。吃掉它们，让屏幕右下方的巨人轮廓填上颜色

要想更快地穿越这片地区，只需按动“疾跑”键。巨人每次不能跑太长的时间。当奔跑速度减慢的时候，你必须等候几秒钟，然后再能够继续。摧毁沿途的兵营，翻过高山，穿过山谷，找到更多的邪恶 Smarties，你将会获得更多的力量，足以砸开石头门。

打开屏幕上方的地图，找到石门的位置。砸开大门朝出口走去。穿过出口，结束第一个故事。

第二个故事：新时代的来临

只需再吃掉几个邪恶 Smarties，你就完全长大成人，同时将获得威力无穷的“兴奋攻击术”。接下来就是生蛋抚育后代了，当小巨人长大后，你可以命令它们去捕食镰刀怪。

◆逐渐长大的怪物

任务：再吃掉一些邪恶的 Smarties，你的体型将会变得更大。完全长成之后，你就可以使用“兴奋攻击术”砸开金属大门了。

提示：用一个敌人来砸倒另一个敌人——就象高速行驶的汽车撞车一样，只不过在这里的撞击对象是你的敌人。当你完全长大成人之后，可以用“兴奋攻击术”造成大面积伤害，或者摧毁整幢建筑物！

抓紧时间，捕食更多的 Smarties。摧毁它们的村庄，邪恶的 Smarties 就无处藏身了。游戏中出现的敌人的体型越来越大。不要忘了时不时地提一些镰刀怪或撕裂者来吃，以维持健康的状态。摧毁敌人的兵营，阻止敌人进一步繁殖，然后吃掉兵营中的敌人。

你的精力应该主要放在寻找邪恶的 Smarties 上。时刻注视屏幕右下角的巨人轮廓。当轮廓中填满了颜色之后，你将会获得“兴奋攻击术”。这种攻击术能够提高你拳击和腿部的力量，施用兴奋攻击术，Kabuto 三下两下就可以将敌人的兵营(或其它建筑物)拆成碎片。

使用其它建筑物作为靶子，熟悉“兴奋攻

挥舞着火箭筒的镰刀怪成群结队出没，注意它

楼、高塔和兵营。利用屏幕上方的地图找到水

[illegible]砸成碎片。拾起一片水晶碎片，

[illegible]右侧，你会发现财产清单中增

[illegible]的位置。带上水晶碎片，也就

[illegible]放大镜，利用它的聚焦功能，烧

[illegible]敌人。你只要按动“燃烧”键，狙

[illegible]将会启动。将“燃烧”点移到敌

[illegible]这个键，强烈的阳光将会烧死

[illegible]方法摧毁水晶门以后，任务完

[illegible]并且砸碎它！穿过出口，进入下

[illegible]遇到的镰刀怪的兵营。砸开大

[illegible]一个可拾阶而上的平台。登上

[illegible]大门。往前走，穿过尽头处的出

[illegible]把时间浪费在吞食镰刀怪和摧

[illegible]，只需按动“疾跑”键，迅速穿

[illegible]登上平台。如果速度够快的话，

[illegible]地穿过出口。

[illegible]：最后一座镰刀怪的堡垒

[illegible]公民 Kabuto 已经非常近了。

[illegible]一扇水晶门以及最后一座挡住

[illegible]堡垒。

[illegible]的水晶，拾起一块水晶碎片。利

[illegible]，烧掉水晶门。

[illegible]一片危机重重的地区时，是不

[illegible]？捉住一些邪恶的 Smarties，吃

[illegible]以再生几个蛋了，孵化出更多

[illegible]们去对付敌人的军队……

[illegible]找到巨型水晶。在地图的西边

[illegible]中等规模的镰刀怪兵营，你将

[illegible]巨型水晶。拾起地上的火山岩



动，但却承受不了巨人的拳打脚踢！如果手中

敌人的卫兵，而你则一心一意地对付敌人的塔

书接上期，Sappho 女王被
掉下一块水晶碎片，Delphi 拾
自己变形成高大威风的巨人
她的男朋友 Baz 来说，真是
作为一个新生的巨人，Delphi
成长，获得力量，阻止其它巨人
庄，最后打败游戏中的终极
Kabuto。

第一个故事：巨人的诞

吞食邪恶 Smarties 能让你
也随之增长，在吞食掉足够
后，你将变得力大无穷，空手
路的木门、石门，乃至金属门

◆攻击邪恶的 Smarties

任务：一些邪恶 Smarties 霸占
的村庄。你要四处搜捕这些坏
们，让自己慢慢长大。当力量
程度时，你就可以劈开通向岛
木门。
提示：捉到敌人后吃掉它，你
就会恢复。邪恶 Smarties 一看
象老鼠见了猫一样，立即躲进
可以拆掉它们的房子，把这些
来。

要找到四处藏匿的邪恶 S
的方法就是使用屏幕上方的地
庄时，利用屏幕上方的地图，
置。如果它们意识到自己的行
会立即溜回家中，关上大门（注
门的后面就躲藏着一个邪恶 S
见识一下巨人 Kabuto 的力量
吧。

如果你受伤了，那么只能
健康。按动鼠标右键（游戏默
镰刀怪（或一个邪恶 Smarties），然后点鼠标左　度减慢的时候，你必须等候几秒钟，然后再能　使用其它建筑物作为靶子，熟悉“兴奋攻

击术”的使用方法，然后再去寻找金属门，砸开它。

◆怪物的故乡

任务：吞食更多的邪恶 Smarties。每吃一个 Smarties，你就可以生一个蛋——然后指挥这群小家伙来歼灭敌人。
提示：指挥小巨人吃掉更多的敌人，你的后代们将会变得越来越大，越来越强！

搜查起点位置附近的地方，可找到几个邪恶 Smarties，吃掉它们，你将会生下两个蛋。等小巨人孵化出来后，就可以指挥它们去攻击镰刀怪和粗齿锯怪。不过，在攻击敌人之前，先到附近的地区中捉一些 vimp 来喂你的宝宝。等小巨人的力气变大之后（注意屏幕右下角的巨人轮廓），再去攻击敌人。

接下来经过的地区中，你将会遇到许多敌军和它们的兵营。迅速摧毁兵营，以防止它继续制造更多的军队。朝位于地图尽头处的大门冲去，或者也可以慢慢前进，利用沿途遇到的敌人来练习你刚刚掌握的攻击术，学会指挥小巨人来攻击敌人。吞食沿路遇到的镰刀怪及撕裂者，保持健康的身体状态。走进大门后，你的成长过程即告结束，接下来你该进入下一个故事了：大扫荡。

第三个故事：大扫荡

你的力气已经达到最高点，而且又有两个小巨人担任帮手。接下来就该学习火山巨石和水晶碎片的使用方法，用它们来歼灭敌军了。

◆Kabuto 大峡谷

任务：找到进入大峡谷的隐藏入口。
提示：如果讨厌挡住你去路的围墙，你可以砸碎它！

用 vimp 来喂小巨人，它们的体型将会变得越来越庞大。敌人塔楼虽然是个不小的威胁，但却承受不了巨人的拳打脚踢！如果手中挥舞着火箭筒的镰刀怪成群结队出没，注意它们会对你造成一定的威胁。按动“疾跑”按钮，迅速地穿过这一片地区，不要与它们正面交手。

继续前进，沿路会经过许多敌人塔楼和兵营。命令小巨人去对付镰刀怪，你自己则去摧毁敌人的兵营及塔楼。用拳头砸、用脚踢火山，山上将会滚下许多火山岩石。这也是一种武器，你可以用火山岩石来进攻镰刀怪的兵营！最后，一堵深棕色的墙壁将挡住你的去路，一拳向它砸去，就能在墙上砸开一个大洞。沿着河岸往前走，找到藏在一堵破墙后面的峡谷入口。

◆Kabuto 火山

任务：找到由火山岩石堆砌的柱子，将它砸倒。
提示：不用担心石头用完了——被你砸倒的柱子是由无数的火山岩石堆砌而成的。

前面耸立着一个狙击塔楼，将它摧毁，这是除去塔楼中埋伏的镰刀怪的最佳办法。当你专心致志地对付敌塔楼及兵营时，让你手下的巨人去应付其它敌人，吞食四处逃窜的镰刀怪。走到一个岔路口前，左右两条路都通向同一个地方——位于右侧的小路，经由这儿可到达一堵破墙处。

摧毁这堵墙壁，命令小巨人去对付手持火箭筒的敌人。继续往前走，穿过墙壁上的裂口，你的去路将会被一堵巨大的火山岩石挡住。施用攻击术将火山岩石砸得粉碎，地上只剩下一块完整的石头。按动鼠标右键，就可以拾起这块石头。

朝一座大型的镰刀怪兵营走去，举起你刚刚拾到的火山岩石向它砸去；敌人的兵营将会坍塌。如果它仍然屹立不倒的话，你可以沿原路折回到火山处，再拾起第二块石头砸去……直到兵营变成一堆废墟。

◆第Ⅰ号放大镜

任务：找到巨大的水晶，将它砸碎！因为游戏中巨人的武器装备非常少，所以拳头将是你最好的武器。拾起一片水晶碎片，把它当做放大镜来使用。利用它聚焦功能以及强烈的阳光，将水晶门炸掉。
提示：你也可以使用这片具有放大功能的水晶碎片，烧死远距离外的敌人。

穿过镰刀兵驻扎的地区。让小巨人去歼灭敌人的卫兵，而你则一心一意地对付敌人的塔楼、高塔和兵营。利用屏幕上方的地图找到水晶的位置。将它砸成碎片。拾起一片水晶碎片，然后注意屏幕的右侧，你会发现财产清单中增加了一样东西。

找到水晶门的位置。带上水晶碎片，也就是我们所说的放大镜，利用它的聚焦功能，烧掉塔楼、兵营及敌人。你只要按动“燃烧”键，狙击兵的放大视野将会启动。将“燃烧”点移到敌人的身上，按下这个键，强烈的阳光将会烧死它。使用同样的方法摧毁水晶门以后，任务完成。

◆第Ⅰ号出口

任务：找到出口并且砸碎它！穿过出口，进入下一个小岛。

摧毁你沿途遇到的镰刀怪的兵营。砸开大门，发现前面有一个可拾阶而上的平台。登上台阶，砸开一扇大门。往前走，穿过尽头处的出口。如果你不想把时间浪费在吞食镰刀怪和摧毁敌人建筑物上，只需按动“疾跑”键，迅速穿过每一扇大门，登上平台。如果速度够快的话，你可以毫发无伤地穿过出口。

第四个故事：最后一座镰刀怪的堡垒

现在你距离公民 Kabuto 已经非常近了。你需要摧毁另一扇水晶门以及最后一座挡住你去路的镰刀怪堡垒。

◆第Ⅱ号放大镜

任务：砸碎巨大的水晶，拾起一块水晶碎片。利用它来聚焦阳光，烧掉水晶门。
提示：在穿过这一片危机重重的地区时，是不是觉得步履艰难？捉住一些邪恶的 Smarties，吃掉它们，你又可以再生几个蛋了，孵化出更多的小巨人，让它们去对付敌人的军队……

首先想办法找到巨型水晶。在地图的西边（即左边）有一座中等规模的镰刀怪兵营，你将会在那儿找到巨型水晶。拾起地上的火山岩

石、摧毁兵营，你将会在[illegible]后面找到巨型水晶。砸碎它，拾起一块水晶碎片，将它放入背包菜单中。利用水晶的强大功能，烧死敌人，摧毁它们的兵营及塔楼。不过，这块水晶最重要的用途还是在这一关游戏的结尾，用来烧掉水晶门。水晶门位于地图的[illegible]（右边）。按动"[illegible]"键，启动[illegible]，把光聚集到水晶门上，把它化为灰烬。

◆镰刀怪的最后一个基地

任务：摧毁最后一座镰刀怪的堡垒！砸开金属门，进入小岛的另一部分地区。

这是一个非常短但难度颇高的关卡。往前走，穿过小桥，站在一座悬崖上，你可以俯瞰到大量的镰刀怪居民。远处分布着无数的岗塔、塔楼、兵营，许多镰刀怪聚集在那儿。派出一些小巨人去削弱敌人的势力。山脚下的镰刀怪有时会悄悄地摸到悬崖上，你只需捉起它们，扔到悬崖下面，或是吃掉它们，补充损失的健康。

敌人被削弱后，你就可以开始施用"兴奋攻击术"摧毁敌人的兵营了。为了增加胜算，应该首先进攻大型兵营。记住，速度一定要快，因为在你进攻的同时，无数的敌人也在朝你扑[illegible]。摧毁敌人的大型兵营之后，砸开金属门。

◆第Ⅱ号出口

任务：找到出口大门，走进去，进入Kabuto居住的小岛。

现在你需要着手寻找出口大门。往前走，穿过一扇大门。前面出现了一个Smartie的村庄，敌人在那儿建造了无数的兵营、花一些时间消灭镰刀怪，或者按动"疾跑"键，迅速经过这一片地区。穿过尽头处的大门（利用屏幕上方的地图，确保自己按正确的方向前进），进入游戏最后一个故事："公民Kabuto"。

第五个故事：公民Kabuto



[illegible]公民Kabuto的[illegible]

◆公民Kabuto的岛屿

任务：穿过金属门，进入Kabuto居住的[illegible]

往前走，[illegible]的rats，[illegible]有敌人会攻击你[illegible]敌人，摧毁敌人的兵营。如果你受伤了，[illegible]几个挡路的拦截者，摧毁塔楼[illegible]，沿着小路往前走，[illegible]那儿有一个小村庄，敌人建造了几座兵营。[illegible]，可以命令手下的小巨人去杀死出现在你的视野中的镰刀兵，沿着弯弯曲曲的小路往前走，[illegible]堵在大墙背后[illegible]射器），砸开金属门。

◆Kabuto的下水道

任务：想办法溜进Kabuto的下水道，穿过金属门。



彻底地搜查每一片地区，找到一座火山岩以及一个巨型水晶。这两个东西都可以用来攻击镰刀怪和粗齿锯怪。拣起大石头，朝敌人的兵营及高塔扔去，然后拾起水晶碎片，利用聚焦的阳光，烧死敌人，摧毁它们的建筑。沿着小路往前走，穿过敌人的兵营，绕过圆木发射器，摧毁敌方建筑可能会花费一些时间，与此同时，让小巨人去对付镰刀怪的军队。留一些敌人给自己吃，特别是当你的HP下降到非常低时。朝火箭筒后面的金属门走去，砸开它。按照屏幕上方的地图，沿通向出口大门的小路往前走。

◆爬到巨大的竞技场中

任务：绕过沼泽地，爬到沼泽地上方的高地上。穿过最后一扇门，找到公民Kabuto。

穿过地面上排着长钉的地区，爬上斜坡，在墙头上行走，绕过圆木发射器以及敌人的兵营（如果你高兴，可以花一些时间来摧毁它



们）。一直在沿墙头往前走，走到竞技场的外[illegible]穿过一扇大门，你将会见到真正的巨人——Kabuto。

这个关卡很短，中途不需要与敌人起冲突。你可以一路疾跑，直到冲过最后一扇门，进入战斗状态。第一场战斗持续的时间并不长，将Kabuto打倒在地后，会有一段过场动画。

◆杀死Kabuto

任务：你将会遇到真正的巨人——公民Kabuto，杀死它！

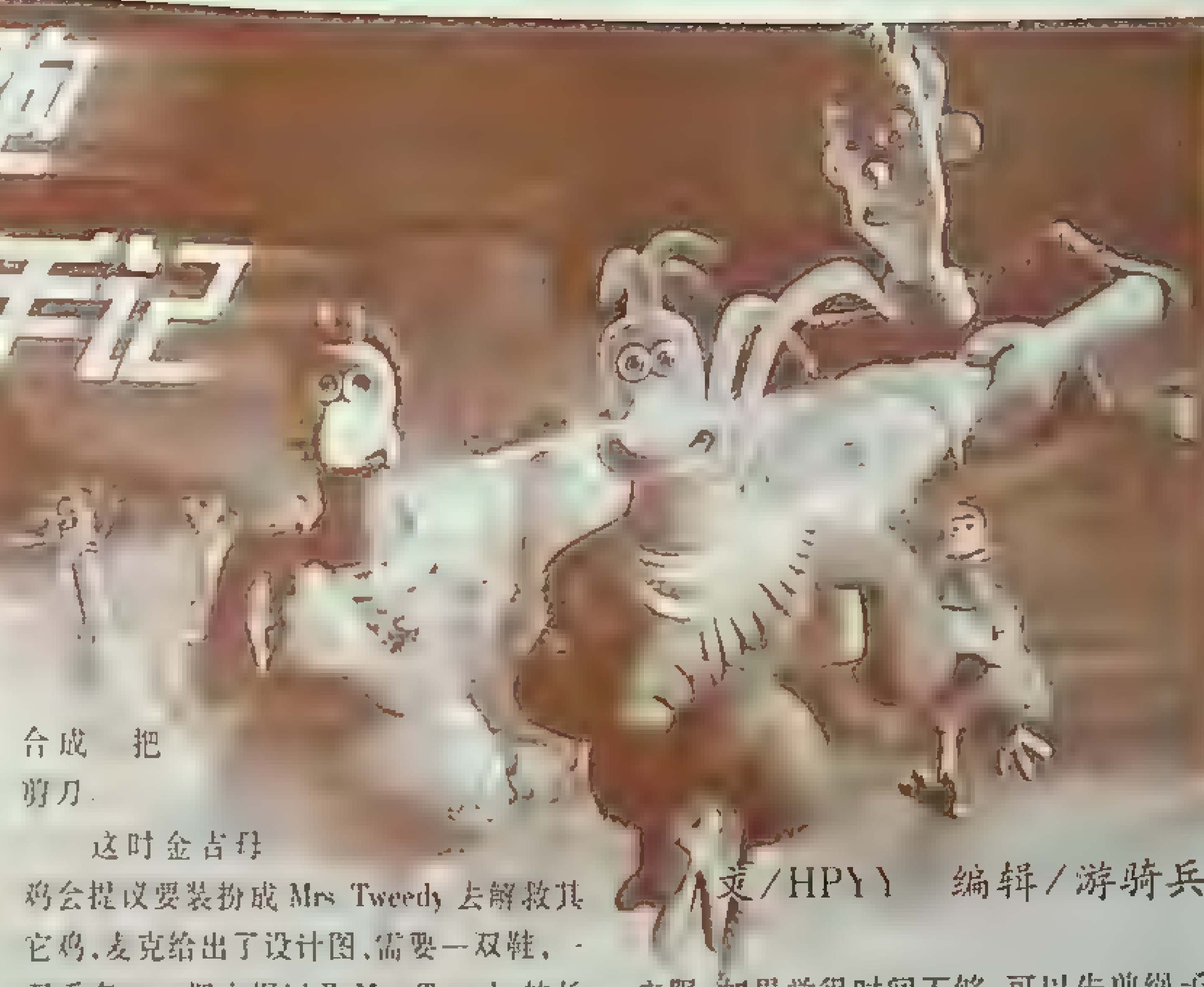
过场动画结束后，两个巨人之间又展开了一场大战，Delphi恢复了原形。Yan和Baz赶来帮助她对付公民Kabuto。你将会扮演Baz，使用机甲战士的RPG与巨人大战一场。

要打败Kabuto，最简单的方法就是让机甲战士迅速占领一座地下碉堡（游戏中共有三座地下碉堡，它们位于竞技场的地板下面）。走进隐蔽的碉堡中，Kabuto很难找到你的位置。

地下碉堡能够为你提供良好的保护，而且有助于你瞄准Kabuto的"死穴"——位于它的腹部下面的蓝色部位。举起RPG，瞄准它的"死穴"开火。可能需要试几次才能击中，这是最好的进攻方法。如果你进攻的时间拖得太长，Kabuto会跳到小火山上，抓起大石头攻击你。此时，即使躲在碉堡中也会被石头砸中甚至砸死。应该赶快撤离碉堡，穿上喷气式背包，同时使用nitro，闪避敌人投掷的石头。当Kabuto返回竞技场之后，你再回到地下碉堡中，瞄准"死穴"开火……如此反复，直到它倒地身亡。记住，你所携带的RPG弹药数量极其有限，所以，每一枪都应该仔细地瞄准。如有必要也可以改用火箭筒，它的开火速度更快。

杀死公民Kabuto，意味着你闯过了《巨人》三大种族的所有关卡。冒险结束了，下面就请站在胜利者的高度来欣赏精彩的结局动画吧。■

小鸡快跑 脱狱手记



文/HPYY 编辑/游骑兵

月圆之夜，小鸡集中营——特维帝农场中，一只母鸡躲过巡查的狗及其主人，飞快地钻进了17号鸡舍……

"嗨！麦克（Mac）"金吉（Ginger）母鸡说，"我注意到围栏的某些部分锈掉了，我想是不是可以剪开它！？"

"呵，是呀！我考虑过了，如果你给我这图上画的几件东西，我就能做出可以剪断铁丝网的东西来。"



"好的，我会找的，我也会小心那些狗。"

这时开始，我们可以控制金吉母鸡的行动了。要找的东西是两把小刀，用来组合成一把剪刀。出17号鸡舍后，向左转进入16号鸡舍，进去就会发现屏幕右下有一盏小灯在闪烁还发出"嘀嘀……"的声音，这就是游戏中的指示系统，闪烁的话就说明有物品在附近，而如果物品离你越近，则指示灯会闪得越快。于是，循着它的指示一路找去，在这里右边的两张床之间发现了第一把小刀，现在还缺另一把刀了。出16号鸡舍的门，一路小心躲过狗，在1号和2号鸡舍之间的墙根下（注意地图上的蓝点）会发现另一把小刀。现在回17号鸡舍，不过先别急，路上要捡起木盒里的卷心菜，这东西可以在紧急时扔出去吸引狗的目光（笔者认为用处不大）。回到17号鸡舍后找麦克说话，他会把两部分合成一把剪刀。

这时金吉母鸡会提议要装扮成Mrs Tweedy去解救其它鸡，麦克给出了设计图，需要一双鞋，一双手套，一捆木棍以及Mrs Tweedy的长外套，然后送去16号鸡舍。这实在是异想天开的计划……

这时屏幕左下会出现剪刀的图标，这表明它是你现在的手持物品，出门往右，拾起地上白色的纸卷，发现是这一区域的地图（A区域），然后沿着地上的鸡爪印一路走向墙角（地图的右上），剪开生锈的部分，进入新区域，利用箱子遮身躲过搜查，然后继续直走会发现又一张新地图（此区

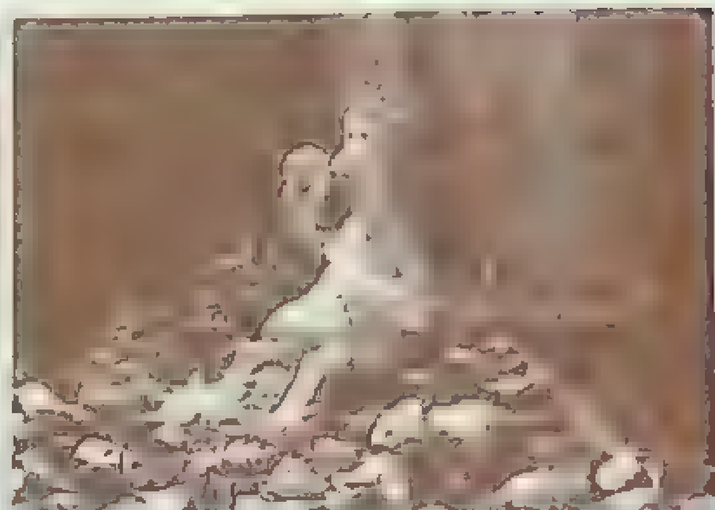


域地图）。现在跑向右边的楼梯，注意不时开门出来查看的女主人，可以靠着楼梯边躲过她，在间隙跳上去拿到手套，然后顺着窗台走，拐过去会发现第一组两片。然后下去再跑向右边另一个楼梯，在这个阶梯与箱子间找到新地图（此区域右边的地图），在箱子的另一边发现木棍，捡起木棍，然后顺着墙走，拐弯进入一个小门。进入后发现长外套挂在绳子上，拿出剪刀，看准灯的闪烁间隙冲过去剪断绳子，捡起衣服，如果觉得时间不够，可以先剪绳子，然后跑开躲起来，再回来捡衣服，女主人不会发现衣服掉下来。然后继续往里走，绕过前门的光，拿起门口的鞋，有意思的是，把鞋设置成使用状态，则可以把鞋套在头上一路跑回去不会被女主人发现（女主人是不是有点笨……），但还是会被狗和外面巡逻的男人发现。

现在东西都拿到了，从来时的路一路回到16号鸡舍，和一只不停织毛衣的母鸡对话，她会把东西组合起来。（也可以每拿到一件物品就回来交给她一次，这样可以避免被狗和人抓到后身上的物品丢失）。如果东西被狗或主人拿走了，可以到刚才拿到它的地方再去拿一次。

看完过场电影后，就会遇到一个动作关，这里要求你操纵组合的假人一路跑下去解救沿路的每一个鸡舍里的鸡（只要打开鸡舍门就好），同时要避免被狗追上，要点在于要一直保持住平衡，不要发生倾





针（不过要是一次不被狗追上的话会少一段过场电影……）

至此，第一章结束

接连的几段剧情后，母鸡金吉会去找麦克说出新的计划，把计划逐一说出(Seasaw Plan、Fireworks Plan Carapult Plan)第一个计划是找到一个大铁锭，第二个计划要找一些烟花和火柴，而第三个计划要找一捆绳子、一个旧婴儿车的底座、一架梯子和一个网球拍

对话结束后，出17号鸡舍向左一直走出门（地图上A区域的下面），一出门就会捡到地图，现在是在地图上的B区域，沿地图上车轮印走向C区域的入口，但先不要急着进到C区域，因为C区域的地图就在从这里往右的墙角下，进入C区域，小心狗，在6号与5号鸡舍间捡到地图，但不是D区域的而是C区域左边的地图，此时D区域还不能进去。在C区域的左上可以捡到画片。到此，完成任务所需的11、15、16号鸡舍的地图都打开了。

现在回到3号鸡舍(B区域)，可找到生锈的勺子和B区域左侧的地图，到B区域的右下角（沿鸡爪印走）使用勺子挖开地面松软处，钻过去后遇到公鸡洛基(Rocky)，以后白天的任务大部分都要交给他完成了。

换成洛基后，要立刻躲进眼前的箱



了，等危机过后（大相留走了后）再走可地到右和母鸡金吉商量后方门，利用箱子进入窗口，推动屋中的红色小车，跳上机器按动绿色按钮启动它，拉动车底红色的拉杆举起红色小车，再利用右下的箱子一路跳上去，越过小车拿到烟花，原路退出，在地上的一堆旧袋上有地图，在右目鸡窝侯的洞口边架子下发现婴儿车底座，沿铁丝网走到头发现新地图（这是下一个要进入区域的地图），这时可发现鸡爪印，跟着脚印进入管道，来到新区域一路向前跑，注意躲进路边的箱子里躲开狗，直到发现右边一个大屋门上的洞，进入洞后在地上的几个箱子旁边拿到画片，抬头看到二层有一架红色梯子，但目前无法拿到它，注意到楼梯旁的窗子是打开的，而楼梯是上不去的。于是从进来的洞口出去，右转继续往前走，利用箱子躲开狗后，看到一对可以一路跳上去的箱子，这里右边还可找到一画片。从箱子一路跳上去，进去打开的窗户，上到二层拿到新地图，发现一个可沿轨道推动的草堆，推动它让它掉到一楼，跟着它跳下去继续沿轨道推动，再利用它跳上箱子便可拿到梯子了。这样就可以返回去找母鸡金吉了

金吉拿到这些东西后最好先分别到相应鸡舍，以免丢失

然后从A区域右上的那个剪开的出口出去，又会遇到洛基，再次换成操纵洛基。沿着母鸡面向的方向走入一个狭长过道，趁女主人进屋后躲到门后，等她再出来时从她背后溜进去。推动地上深红色的箱子，当女主人进来时要赶快躲避，当推到尽头时，一路跳上去发现秤砣和火柴。小心的溜出去，找母鸡金吉。

现在金吉要再次去到曾经拿过女主人外套和鞋的那个区域（地图的右上），不过此时这里已加强了警惕，有一只狗趴在窝门口睡觉，所以在这里的行动要走而不能跑，不然会吵醒睡觉的狗而引来另一只狗。发现睡觉的狗的旁边有一卷绳子，爪子下是网球拍！拿绳子只要轻轻的走过去不吵醒狗就行，而拿网球拍则比较麻烦，去里面的门口，从狗食盘中拿走骨头，设置成使用状态，走到睡觉的狗旁边，换走它爪子底下的网球拍，这样全部计划中的物品就都找齐了。

现在可以回去把各物品分别送到相应鸡舍，与各鸡舍中的鸡对话，之后会出现用这些组合出的装置进行的小游戏。

在11号鸡舍的游戏是用大秤砣与翘翘板



组合出的装置，合由两只母鸡拽着的床单把小鸡们营救出墙外

在16号鸡舍的游戏是用烟花将小鸡们从门窗，甚至轮胎孔和屋顶破洞之中发射出去。

在15号鸡舍进行的是用弹射器将小鸡们打到湖中的木箱和水桶上

总的来说，这3个游戏要在规定时间内拿到铜牌才能通过，即要解救最少20只小鸡，难度不低，大家向金牌挑战吧！

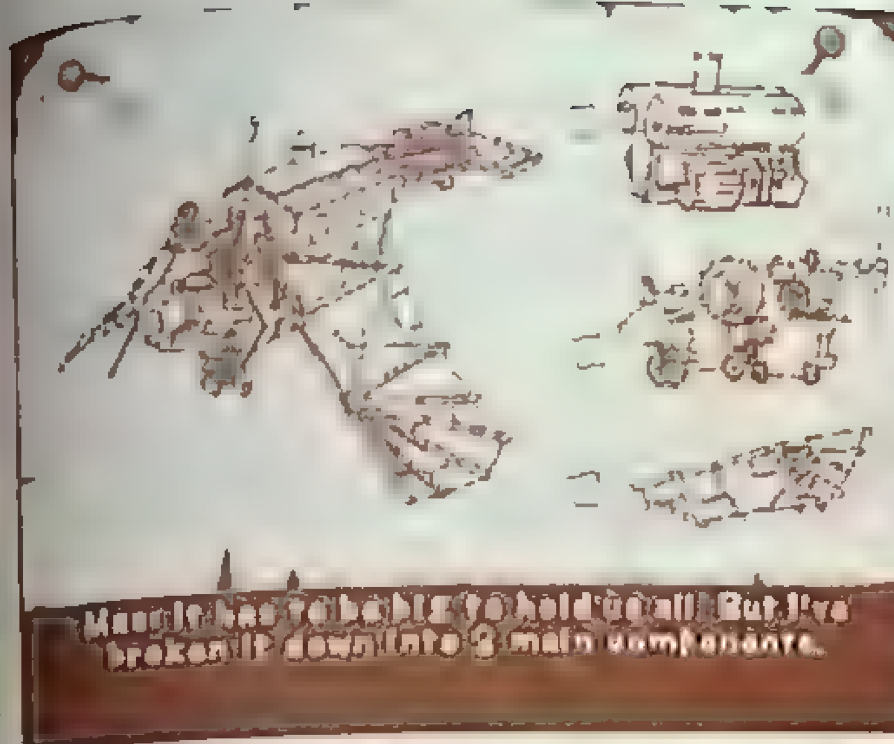
过场后接着又会是一个动作关，开始时要在每个碾压器前跳上面团利用面团弹起来跳上碾压器，如果面团被不小心错过了，就得等下一个再来了。接着只要在前进中左右躲开电锯，并在立足的铁片触到对岸时立刻跳过去，再来是要避开铡刀，然后躲过滚烫的液体，并一层层往上弹，再循环一次就能与母鸡会合了

至此第二章结束

这一番惊险历程后，母鸡金吉又来到麦克处，提出了新的逃跑建议，这次是一个计划，就是做成一架飞机，带着所有的小鸡一起逃走。但这个计划分成了3个部分，分别为引擎、机身和机翼，我们需要找到的物品有一个油壶、一根铁链、一台发动机、一些齿轮、一架望远镜、一个工具箱、一堆木板、一块布、一捆竹竿和一个线团，而要得到这些东西，母鸡金吉说可以让认识的两只老鼠去帮忙拿到，但雇佣老鼠是要报酬的，这样我们就需要鸡蛋了

出17号鸡舍后进入2号鸡舍，我们需要





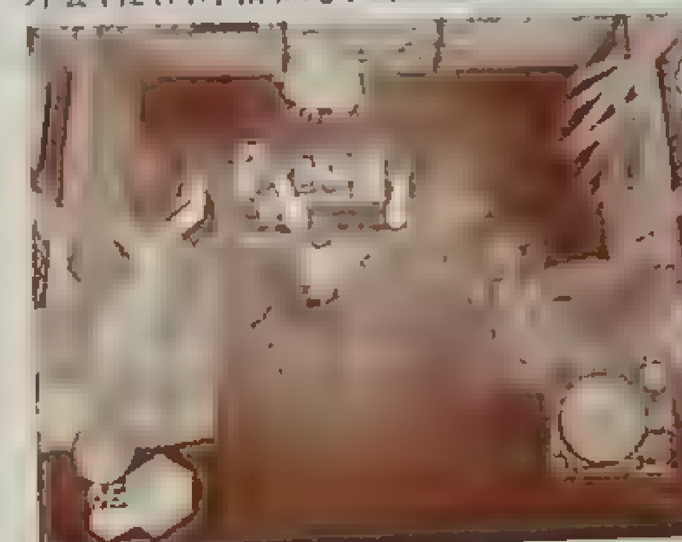
通过一个小游戏来得到6个鸡蛋，不断的喂鸡然后接住掉下来的鸡蛋就可以了

出来后，我们发现物品栏放满了6个鸡蛋，从A区域的左边出去就是D区域，D区域的地图在四间鸡舍的正中（10号鸡舍在这里）。从B区域那个挖出的洞出去，然后再钻进管道，到曾经拿过梯子的大屋，从门上的洞进去，一进去往前走，地上有个地洞口，洞口旁有一堆木板，不过现在由于身上的位置被6个鸡蛋占满了，所以还无法拿到。从地洞下去，往前走，会碰到两只老鼠，一只矮胖，一只瘦高，经过一番讨价还价，以6个鸡蛋为代价雇佣他们来行动。然后，老鼠们会出现在曾经拿烟花的那个有一辆拖拉机的屋子内，在右上的墙角会找到竹竿。然后用一只老鼠先跳上机器，按动红色的开关按钮，启动机器，然后拉下车下的拉杆将车抬起，再拉墙上的拉杆把箱子拉开，再次拉动车下的拉杆，将车放下，就会使车开动并将发动机撞到门外，捡起地上断落的铁链，就可以回去找母鸡了，发动机会自动算为到手，不用再回去捡了。

指挥母鸡原路返回，现在可以有空间捡起地洞口的绿色木板了，拿起它，返回各鸡舍(10、11、15号)将东西先交回

再去2号鸡舍"拿"6个鸡蛋，然后从A区域铁丝网上的洞出去，再次去到有女主人不时出现的过道里（就是拿铁锭和火柴的屋子里），而这回门前会有灯光，母鸡出现在灯光中会被狗发现，但趁她将出来时跑到门背后，然后等她一走出门口就马上跑进屋里，狗还来不及跑过来。进去后有3个高矮不同的绿色的放鸡蛋的架子，先向右推动中等高的架子，然后向上推动最矮的，最后推最高的，期间留神不时进来的女主人，跳进墙上的洞里，又会碰到那两只老鼠，再次雇佣他们。两只老鼠会出现在一间以前从没到过的屋子里，捡起地上红色的油壶和一张地图以及画片，然后要拿这个屋子里的齿轮和工具箱，这两个在男主人的一左一右，这时发现男主人的左边机器上一上一下有两个红色的按钮，让两只老鼠分别跑到两个按钮前，然后让上面的老鼠按下按钮，之后马上换另一只老鼠，按下下面的按钮，然后男主人就会跑到右面去检查机器，趁此机会，用下面的老鼠跑过去捡起工具箱和一箱齿轮，然后回去找母鸡，把这些东西给她，然后控制母鸡一路回去。注意出门时会因为门口的灯引来狗，但只要迅速跑到拐弯处的箱子里躲起来，等过一会狗走了就没事了，可以继续把东西送回各个鸡舍了。

送完东西后，（有的东西已经找全，可以进行小游戏了，后面有介绍）别忘了再去2号鸡舍取6个鸡蛋带在身上。然后去地图右上的区域，就是有只狗趴在窝门口睡觉的区域（拿长外套、鞋、网球拍和绳子的区域）。这次还要轻



轻地走过狗的身边，从门上的洞进入，再次碰到两只老鼠，给他们6个鸡蛋，他们又会出现在一间从没来过的屋子里，先拿到房间墙上的红色玩具（套在头上可以骗过狗，以后有用）。然后可以发现两只老鼠有不同的用途，矮胖的老鼠力气比较大但跳得不高，瘦高的老鼠力气小却跳得高，房间里有个椅子，让胖老鼠站到椅子和桌子之间，让瘦老鼠跳到胖老鼠身上再连跳到椅子上，然后就可以跳上桌子，再跳过水池子，跳到门口的桌子上，跳到像窗台似的地方拿到布料。下来，进入里面的房间，注意这里有只烤火的狗，用胖老鼠套上玩具布偶，走过去站在进门左转处的沙发与窗台间（靠着沙发站），再用瘦老鼠套上布偶走过去，然后拿掉布偶（因为套着布偶不能跳），踩着胖老鼠跳上沙发再上到窗台，拿到望远镜，下来，沿着墙走到房间右下的角落里的一把椅子旁，然后仍然用瘦老鼠踩着胖老鼠跳上椅子，再跳上桌子，然后跳上墙上的架子，这里可拿到画片，然后，跳上灯，跳到壁炉上，走过去，跳到有很多小鸡的桌子上，之后跳上文件柜，在最顶端拿到线团，就可以回去找母鸡了

到此为止，所有物品都已找齐了，回去交到各个鸡舍，又会出现3个小游戏

鸡舍15里是让引擎发动的小游戏，要不断地切换3只鸡并不断按键加油，顺序最好是由右向左快速地切换，中间的那一条一定要右边的加到比较高时才可以加上去，而且掉得也最快，要注意这是关键。

鸡舍10号里进行的是机身内部机械的组合工作，这个小游戏可以说是所有小游戏里最好玩的一个，要按男主人使用的工具以及他的节奏进行相同的工作，这样才不会被他发现你工作时的噪音。

鸡舍11号里则在进行着机翼的组装工作，这个小游戏要把机翼按骨架、蒙布和结绳3个部分来制作，每一部分都要快速地按键来制造，上面一排按到头说明制作好了，这时相应的部分的红灯会亮起，红灯亮说明制造好的东西正在经过传送机送过来，可以等灯快要灭的时候再转过去接住，这样比较省时间，这个游戏的关键在于要接住每一个传过来的部件。

经过了过场电影，现在终于到了最后一个动作关了。游戏的最终Boss女主人拽住了小鸡们的逃生飞机，并且不断地扔斧头攻击飞机，飞机一但被斧头打中你便暂时无法控制飞机的方向了，而同时，女主人正努力地往上爬，如果她爬上飞机，你便要重来了，所以，要利用一路上的广告牌、风车、电线杆和高塔撞击后面的女主人，这样她就不能爬上飞机，最终要坚持到达农场的尽头，然后，女主人掉进机器里，男主人看到机器快爆炸了，关上了门……当然动画片里永远不会有暴力和血腥，女主人只是满脸花的坐在地上，裙子变成了一条一条的而已，不过，小鸡们却终于成功的逃出了，他们胜利了……■



[illegible]类[illegible]规则概论

文/wavow　编辑/游骑兵

知名的欧美RPG大[illegible]"龙[illegible]地下城"(Dungeons & Dragons [illegible]展而来。就象外国人很难看懂中国的武侠片一样，国内的很多游戏玩家对[illegible]风头正盛的"高级龙与地下城"(Advanced Dungeons & Dragons, AD&D)也是知其然而不知其所以然。[illegible]这类RPG的乐趣可不仅仅在于[illegible]钱或搞经验值，本文的目的是让国内的玩家能对这类拥有深厚背景的游戏体系有一个初步的了解。笔者水平有限，疏漏之处在所难免，有何不当之处请通过wavow@citiz.net与笔者交流指正。

说起AD&D的起源，它的历史倒并不遥远，但这个由保险公司推销员E. Gary Gygax发明的游戏，已经从在威斯康星州诞生的简陋雏形，发展成为当今世界上最流行和最有影响力的角色扮演系统。在1978年，"高级龙与地下城"诞生了。它和原始的"龙与地下城"有很大不同，有着更为复杂的结构和更详尽的规则，并且得到了TSR公司（由E. Gary Gygax创建）的支持。其间TSR公司还推出了许多文学作品作为游戏的背景设定，这一切都获得了极大的成功。但是TSR并未能保持住不断盈利的势头。当"魔法风云会"(Magic: the Gathering)在90年代中期出现时，整个局面都改变了。公司为击败"魔法风云会"的发行商威世智公司(Wizards of the Coast)而作的努力花费了太多的资金，最后终于走到了破产的边缘。1997年，威世智公司收购了TSR公司。但无论如何，随着Interplay的《博德之门》(Baldur's Gate)在1998年[illegible]，AD&D[illegible]所[illegible]。

由于AD&D[illegible]定[illegible]，[illegible]相[illegible]，[illegible]的电脑计算机都是些计算能力[illegible]的东西，要让它们进行大量的[illegible]运算[illegible]"机"[illegible]，而到[illegible]一个游戏全靠随机数的[illegible]就大不一样了。你如果想要得到昔日的古董游戏可以去http://www.theunderdogs.org看看。随后的日子里电脑的能力有了飞速发展，特别是在图形加速及存储[illegible]方面，这些都使得做出既精美又耐玩的游戏成为可能。这就是电脑RPG的第二次飞速发展。

现在介绍一下在电脑RPG上用到的一些AD&D规则，有些可能和原来的存在少许差异，有些则是完全独立的。对于不同的游戏也可能有少许差别。

性别

在这方面可以说是男女平等的了，男女角色的差异大概仅在于性别不同。原始设定中女性战士的力量上限是低于男性战士的，而现在连这点差别好像也没了。

种族设定

刚看到这些陌生的名词诸如"精灵"、"侏儒"、"半兽人"等，总觉得[illegible]，其实只要你看过任何一部欧美奇幻文学作品，就能对此有个很全面的了解。其中主要的有"人类"、"矮人"、"精灵"、"侏儒"、"半精灵"、"半兽人"和"半身人"等。

人类是最大的种族，也是最杂的种族，一个典型的人类身高从5尺到6尺出头，体重在125磅到250磅之间。他们没有什么特殊的能力，但他们在选择职业和升级时同样没有任何限制。也就是说几乎所有的职业人类都能担任。其中只有人类可以选择Paladin这个职业。由于人类各项能力都很平均，所以当你不清楚选什么职业好时就用人类吧。以下是第一版"龙与地下城"种族特性中的人类项：等级一时多1个额外的特技；等级一时多4点技能值；每升一级多得到1点额外的技能值。

矮人是天生的战士，身高只有3.5尺至4.5尺，[illegible]+2点[illegible]，-2点[illegible]；[illegible]+2[illegible]，+2点[illegible]值，[illegible]和半兽人、地精[illegible]时+1点攻击判定附加值，+2[illegible]宝石及金属[illegible]判定附加值。

精灵是森林的守护神，他们的身高通常在4.5尺至5.5尺之间，体重为在85磅到135磅之间。他们乐衷于过自己快乐的生活，虽然在强壮方面比不了人类和矮人，但是灵巧度却是胜人一筹。比较适合的职业有魔法师、弓箭手和侠盗。特点有：+2点敏捷，-2点体质；对催眠类魔法及其效果免疫，在光线昏暗的条件下视野是人类的两倍；能够熟练使用长剑、短剑、短弓、长弓和复合长弓；+2点所有搜索、侦察、听觉技巧判定附加值。

侏儒比矮人还要矮小，一般在3尺到3.5尺之间。他们是天生的魔法师和牧师。在智力(Intelligence)上有优势而在智慧(wisdom)上却非常的差。幻术师只能由侏儒担任。关于Intelligence和wisdom的差别在下文会涉及。特点有：+2点体质；-2点力量；在光线昏暗的条件下视野是人类的两倍；和地精、大地精及熊地精战斗时+1点攻击判定附加值；和巨人战斗时+4点防护等级附加值；+2点所有听觉技巧、炼金术及药剂配置判定附加值；能和地下穴居哺乳动物交谈。

半精灵是人类和精灵的混血儿，他继承了人类和精灵的优缺点。象人类一样，他们能从事大部分的职业，同样也具有精灵的一些特性，象夜视能力、抗魔能力和发现隐藏物品，对催眠和诱惑魔法具有30%的魔法抵抗力，但不是具有所有精灵的能力。特点有：+1点所有搜索、侦察、听觉技巧判定附加值。

半兽人就是野蛮人，他们是人类和兽人的结合。特点有：+2点力量；-2点智力；-2点魅力；暗视。

半身人在远程攻击上有一定的优势，特点有：+2点敏捷；-2点力量，+2点所有[illegible]技巧、恐惧豁免率、听觉技巧[illegible]技巧判定附加值，+1点投掷武器攻击判定附加值。

如何选择职业是非常重要的。总的来说，战士类角色在一开始占优势，巫师类角色在后期才能发挥最大潜能。因为不同游戏里职业差别较大，在此就比较常见的职业做一下介绍。

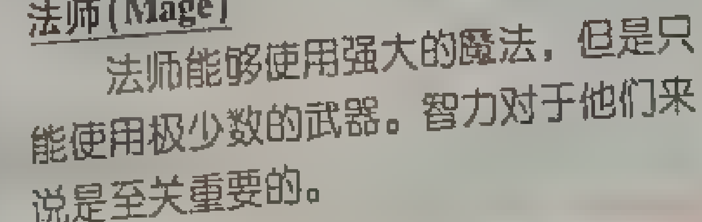
战士(Fighter)

他可以掌握所有类型的武器和防具的技巧，但不能使用魔法。对他来说，强壮和体格是其最主要的属性。

圣骑士(Paladin)

对于这个名词在国内的译法我有点不敢苟同。《暗黑破坏神》中文版里译作游侠，让人听起来像是个江湖好汉。Paladin的字源乃出自于神圣罗马帝国的查里曼(Charlemagne)大帝麾下威名远播的十二名骑士之一，也指中世纪王公的战士，因此译作圣骑士可能更恰当一些，要不就干脆写作帕拉丁。而且Paladin还是个得到了神的庇护的角色，比如《暗黑破坏神》里Paladin的光环就是指得到了神的力量，他的一级技能"牺牲"原来意思就是把自己的鲜血献给神以获得力量。

法师(Mage)



法师能够使用强大的魔法，但是只能使用极少数的武器。智力对于他们来说是至关重要的。

牧师(Cleric)

简而言之，牧师就是神在人间的形象代言人。一般都是讲他是某某某的牧师，而那个某某某就是指神。

游侠(Ranger)

通常这译作浪人，可听上去却让人联想起明朝时骚扰我国海防的日本海盗。我倒是觉得这译成游侠比较好。

接下来是角色的各项属性。值得指出的一点是《暗黑破坏神》里已经把它们从6项减少到4项，可以说《暗黑破坏神》是简化的AD&D类RPG，虽然有很多人并不这么认为。

力量(Strength)

对于战士的攻击力来说是决定性的。它的第二个功能是，有些装备必须要有一定的力量才能装备上。强大的力量还能使你在没有钥匙的情况下强行打开锁住的门。

敏捷(Dexterity)

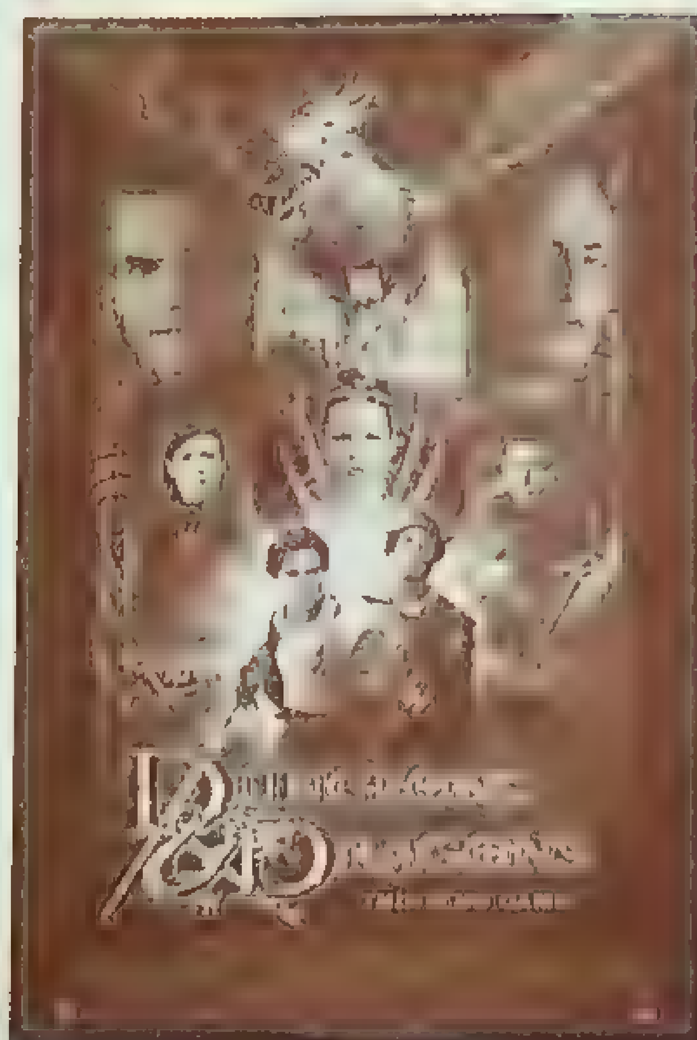
对任何人都很重要。作为一名盗贼，它直接关系到你偷窃的成功率。高敏捷值的角色对于远程武器的使用会胜人一筹。而且，敏捷越高越难被击中。

体质(Constitution)

它关系到你的HP(Hit Point)值，以及对毒素和魔法的抵抗力，而且体质好的角色不会常常生病。

智力(Intelligence)

反映一个角色能了解多少事情。高智力的角色可以比其他人更快解出难题或谜语。法师通常需要较高的智力来了解魔法的运作，对魔法师来说这是非常重要的。在这方面《博德之门》与《暗黑破坏神》有很大区别。《暗黑破坏神》里加魔法值是让你每次可以多用几次魔法，而《博德之门》里的智力则决定了你能学的魔法数量。



综合说来，"Intelligence" 指理性的[illegible]力及自身大脑是否聪明，Wisdom 指[illegible]的能力及与神或外界沟通的能力。

魅力(Charisma)

角色的领导力、影响力，以及能说服他人听他意见去作事的能力。魅力高的角色是天生的领导人，并且能够激发团队的向心力。

角色的阵营决定了他是好人还是坏人。共分两类，其一是世界观（World View），其二是人生观(Personal Ethics)。前者又分遵守纪律（Lawful），严格中立（Neutral）和藐视教条（Chaotic）；后者又分善良（Good）、中立（Neutral）和邪恶（Evil）。因此一共存在 9 大阵营。其实是善是恶也没有好坏之分，到底如何就看你的喜好了。

魔法是这个世界的主要构成因素。会魔法的主要是法师和牧师，其实这只是粗分，如果细分，前者分为 8 个门派，分别是：幻术师、妖术师、巫师、占卜师、行咒师、召唤师、防御师和变形师。后者又分德鲁依和僧侣等。

由于魔法数量过于庞大，在这里就不一一介绍了。少数几个还是必须提一下的：

魔法飞弹
(Magic Missile)

这是最重要的一级法术，此法术会造出多个具有魔法能量的飞弹，由施法者的指尖飞出，准确无误地击中目标。

火球术(Fire Ball)

几乎每个美式 RPG 都有的魔法。就是放火球，精确度不高威力却不小。

末日审判

在《魔法门》里[illegible]是世界的末日，[illegible]一[illegible]天是世界的末日，[illegible]个人进行一[illegible]，[illegible]上天堂，其他人则下地狱。可见[illegible] RPG [illegible]教和神话，[illegible]，他是希腊神话中的人物。

随后还有一些不得不说的设定：

1 武器的攻击力是如何计算的?

2 AC 指的是什么?

看到武器时你总会看到 "1D6，2D10 + 2" 之类的标记。它们的意思其实很简单。字母 D 前面的指攻击次数。后面的指伤害最大值，6 就是从 1 到 6。最后的 +2 指附加伤害。2D10 + 2 的意思就是 4 至 22 的攻击力，具体如何是随机定的。《暗黑破坏神》中的武器其实也是 xDx +x 的方式定的，但是暴雪为了尽可能简化就替大家换算好了。

AC 是 "Armor Class" 的缩写，意思是"防御等级"。这个数值越小越好。其实它就代表被人击中的几率。

"龙与地下城"是欧美 RPG 历代相传的血脉，其深厚的文化渊源及迷人的奇幻魅力造就了它被世人所推崇的荣耀。希望这篇小文能够帮助大家了解它的概貌，并希望有机会能与大家探讨关于 AD& D 的更多话题。再会！■

智慧(Wisdom)

对于牧师来说这是至关重要的。由于翻译上的原因，"智力"与"智慧"的区别很难让人明白。官方手册上说，"Wisdom"包括"直觉"(Intuition)与"意志力"(Willpower)两部分；"Intelligence"包括"知识"（Knowledge）与"理性"(Reason)两部分。其实即使是在英文中这两个单词也未必就完全能符合其意。我个人的观点是应该从他们的本源来看。

法师和牧师都会魔法，但是使用魔法的方法是不一样的。前者施法必须满足三大要素：其一是咒语，其二是手势，其三是材料。然而这些都是很难记忆的，每次施法完毕后咒语和手势都会被遗忘，所以必须拥有足够聪明的大脑才能天天和这些枯燥东西打交道。施法材料对于不同的法术是不同的，它们包括各种植物叶片、蝙蝠血和沙子等等，要弄清楚也不是简单事。后者施法只是通过自己的身体传达神的力量（我觉得把"Cleric"译成"祭司"更好）。这点可能较难理解：因为中国是唯一一个在任何时候都未产生过祭司阶级的文明。不像欧洲的中世纪那样，到处是主教、祭司之类，智慧高还能带来很多附加能力。



黑与白
Black & White

游戏中可使用下列热键改变游戏速度：

[Alt] + [1]	游戏速度变慢
[Alt] + [2]	游戏速度变快

无限食物木材

启动造食物或者造木材神力，把手放在村庄仓库或者[illegible]的门上，不停地按鼠标右键，可以只花一点点魔法值(mana)就制造很多食物和木材

变更关卡顺序

进入游戏安装目录的 scripts 子目录中，以字符串 Land 开头的文本文件代表游戏的五个关卡，你可以通过更改文件名来变换它们的顺序。譬如把 Land4. txt 改名为 Land1. txt(请先备份原 Land1. txt 文件以便日后改回来)后，一进入新游戏就是第四关了

充满笑容的脚印

将你的电脑日期设定为 4 月 1 日，然后开始游戏，这样你的神兽脚印会变成"笑脸"

晕眩的魔鬼

开始教学任务(tutorial)，等到天使停止说话魔鬼开始说话时，重复地以滑鼠画圈，这样你的恶魔会被你弄得头昏眼花。

[测试：有效 MAX 提供 B]

恶魔岛
Evil Islands

在游戏中按下 [~] 键进入控制台，输入 thingamabob 并回车开启秘技模式，再按 [~] 键退出控制台。此后即可按 [~] 进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

fps #	显示画面刷新率(# = 1 开 # = 0 关)
give 0 money #	得到指定数量的金钱(#为金钱数额)
give 0 exp #	得到指定数量的经验值(#为经验值数额)

注意，以上两条代码最好在切换地图时的装备画面里输入。经验值必须要在分配的时候才能显示出用秘技更改以后的数值。

@ godmode(0,1)
开启刀枪不入模式

@ godmode(0,0)
关闭刀枪不入模式

注意，在地图切换后刀枪不入模式可能会失效，请再次输入上述代码

exit	退出游戏
quit	退出游戏

以下是功能尚不清楚的秘技代码：

localrate	ntir	ban
kick	partyresend	days
generatecracks	disconnect	net
memusage	server	join
fadeout	execute	exec
lastfps	loadvar	listvar
show	filter	history
console	debuginfo	

[测试：有效 MAX 提供 A]

赏金奇兵：西部通缉令
Desperados: Wanted Dead or Alive

在游戏中同时按下 [左 SHIFT] + [F11] 即可出现代码输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

clint	当前任务获胜
fidel castro	显示当前关卡的所有对话(退出游戏方能终止)
hollow man	隐身
medic	显示游戏指导提示(指导你如何开枪、跑步等)
powerman	获得新武器
timeless	变更/恢复游戏的暂停模式(新暂停模式可在暂停后用鼠标移动浏览当前场景)
schneider	结束当前关卡(意外退出游戏？)
jackal	弹药全满(意外退出游戏？)

[测试：有效 MAX 提供 A]

幽浮：异型杀手
X－COM: Enforcer

在游戏中按下 [~] 键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

xgod	刀枪不入模式
killpawns	杀死视野内全部敌人
xfly	飞行模式
allammo	弹药全满
xghost	隐形模式

[测试：有效 MAX 提供 A]

中华一番客栈 II

赚钱大法

把人员薪水加到 99999，就会发现薪水给得越多赚钱也越多。

免费装修

在摆设界面中按下 [F1] 键就会出现计算器，按下相应数字就可以免费得到桌椅摆设：

1 一级桌椅		
2 二级桌椅		
3 一级三人桌		
4 一级厨房		
5 一级柜台		
6 一级盆景		
7 一级吉祥物		
8 一级屏风		
9 一级挂饰		
10 一级室内造景		
11 三级桌椅	12 四级桌椅	13 二级三人桌
14 二级厨房	15 二级柜台	16 二级盆景
17 二级吉祥物	18 二级屏风	19 二级挂饰
20 二级室内造景	21 五级桌椅	22 高级桌椅
23 五级三人桌	24 高级厨房	25 高级柜台
26 高级盆景	27 高级吉祥物	28 高级屏风
29 高级挂饰	30 高级室内造景	

直接看结局

在游戏中按下 [F8] 即可。

[测试：有效 MAX 提供 A]

编辑/游骑兵

电玩点将榜

综 合 榜

		中文名	英文名	厂商(票数)
*1.	↑	暗黑破坏神Ⅱ	Diablo 2	Blizzard/奥美(3800)
*2.	↑	轩辕剑Ⅲ外传：天之痕		大宇/育碧软件(3571)
*3.	↑	仙剑奇侠传		大宇(3105)
*4.	↓	星际争霸：母巢之战	Starcraft: Brood War	Blizzard/奥美(2913)
*5.	↑	生化危机Ⅲ复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(2689)
*6.	↑	石器时代	Stone Age	JSS/北京华义(2586)
*7.	↓	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(2366)
*8.	↓	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士	Delta Force 3: Land Warrior	NovaLogic/华彩(2253)
*9.	↑	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(2045)
10.	↓	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(1844)
*11.	↓	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(1791)
12.	↑	突袭	Sudden Strike	CDV Software(1720)
*13.	↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(1540)
*14.	↓	剑侠情缘Ⅱ		西山居/金山(1238)
*15.	↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1037)
*16.	↑	博德之门Ⅱ安姆的威胁	Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn	Bioware/第三波(936)
*17.	↓	盟军敢死队：使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(887)
*18.	↑	三国志Ⅶ		光荣/第三波(824)
*19.	↑	极品飞车：保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(523)
*20.	↑	古龙群侠传		金智塔(473)
*21.	↓	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(422)
*22.	↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美/晶合(352)
*23.	↓	古墓丽影：历代记	Tomb Raider: Chronicles	Eidos/新天地(221)
*24.	↑	奥妮	Oni	Bungie/THQ/世纪雷神(179)
*25.	↑	半条命：反恐精英	Half-life: Counter Strike	Sierra/奥美(118)
*26.	↓	轩辕剑Ⅲ云和山的彼端		大宇/晶合(78)
*27.	↓	新神雕侠侣		昱泉国际/第三波(68)
*28.	↑	轩辕伏魔录		大宇资讯/育碧软件(53)
*29.	↓	家园	Homeworld	Sierra/育碧软件(49)
*30.	↑	异尘余生策略版：钢铁兄弟会	Fallout Tactics	Interplay/育碧软件(32)

注：*表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数。

榜评

各位注意到本期排行榜最大的亮点了吗？对了，《星际争霸》掉到第四名了！哈哈，真是有点儿意外啊！《轩辕剑Ⅲ外传：天之痕》此次终于荣登榜眼之位，不过要夺王位不是那么简单。据说奥美电子的简体中文版《暗黑破坏神Ⅱ》已经进入最后的测试阶段，不日即将上市，而且估计价格不会太高，到时势必再掀一股“暗黑”浪潮，《暗黑破坏神Ⅱ》的王位也会更加稳固。本期《盟军敢死队》排名又有下降，Racer估计其二代的上市将如期跳票，不可能在六月上市（至少在国内是这样），所以在此之前的排名预计会有小幅浮动。本期值得一提的还有《古龙群侠传》，这又是一款颇具争议的作品，有人说好，但总体感觉是比较让人失望，因此近期排名肯定会有大幅变动，恐怕在榜时间不会太长。

另外说句题外话，从本期开始，凡游戏点评被本栏目采用的读者，都将免费获得本刊下期杂志一本，原抽奖活动照常进行，希望各位读者能够踊跃“发言”。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）

1 ________ 2 ________ 3. ________ 4 ________

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱

读者点评

《轩辕剑Ⅲ外传：天之痕》 本期排名(2)

让人无法回味的拖沓剧情，让人无法恭维的迷宫设计，让人无法忍受的幼稚对白，让人无法理解的“三甲”排名，一切只能怪中国玩家太偏心！（湖北 肖一）

用烂了的引擎，毫无新意的剧情，居然会得到玩家们的如此偏爱？（四川 唐扬）

《仙剑奇侠传》 本期排名(3)

割舍不下的感情，玩不下去的剧情，期待着“仙2”的推出。（安徽 刘小川）

“仙剑”不仅感动了许多玩家，也养肥了大宇公司，但大家从《英雄无敌历代记》似的《轩辕剑》系列中应该认识到，不要再对“仙剑2”抱有太大的希望，至于跳票，那只是向国际潮流看齐罢了。（山东 李甲）

《生化危机Ⅲ复仇女神》 本期排名(5)

最无聊的一代，已经丝毫没有那种打心眼儿里害怕的感觉了！（天津 武超）

《石器时代》 本期排名(6)

人实在太多了，我们的电信局都快瘫痪了，经常上不去。我自己的婚礼我都差点儿参加不了！（云南 段继周）

外挂无罪，加速有理！（上海 刘嘉侃）

《三角洲特种部队Ⅲ大地勇士》 本期排名(8)

真搞不懂，这些经过地狱式训练的特种兵们竟然不会扔飞刀，想的通吗？想不通！（甘肃 陶大镛）

《突袭》 本期排名(12)

请求支援，向我开炮，向我开炮！（江苏 钟磊）

《剑侠情缘Ⅱ》 本期排名(14)

剑气如虹入九霄
侠骨丹心志如刀
情浓情尽无尽时
缘聚缘散几时消（兰州 王晓睿）

《古龙群侠传》 本期排名(20)

这可能是2001年最令人失望的游戏了。（福建 张俊信）

游戏尚可，画面较差（广东 尚泽滨）

徒有一幅幅好的画面，对白差劲，故事糟糕，音乐也好不到哪里去。雷声大，雨点小，让我又想起了当年的《血狮》和《江湖》。（湖南 申金毅）

华丽的视觉效果，深厚的文化底蕴，精彩的武功招式，这些终于让我看到了国产游戏崛起的曙光。（辽宁 王维超）

《古墓丽影：历代记》 本期排名(23)

本以为四代已经是“古墓”的终结了，谁知Lara的几个狐朋狗友凑在一起侃出个“历代记”来。面对如此牵强的剧情，我只想说一句：“古墓外的世界很精彩。”（常州 屈元桢）

《奥妮》 本期排名(24)

厉害的功夫，不错的AI，差劲的操作，好玩的游戏！（兰耀华）

玩家：就是为了这个游戏，我从生活费中硬是“挤”出了九十大元去买了一套精装版，打开盒子，哇！我吐血，这模型……模型……

旁白：有人晕倒，快打120！（陕西 李驰）

《半条命：反恐精英》 本期排名(25)

一款精典的FPS游戏，精美的枪械让人爱不释手，激烈的战斗让人沉醉，团队的友谊使我不再是孤胆英雄。（新疆 薛飞）

《轩辕伏魔录》 本期排名(28)

巧妙探合了2D与3D技术，成功实现了唯美的立体画面，但操控性极差，难度略低。（四川 程砾）

本期幸运读者

青海 李华斌　上海 凌禹　河南 李岩
北京 张然　西宁 宁辉

携手走捷径

邮购费用:5元/套

新品视点

游戏制作大师	98/85	[illegible]	48/45
异度空间(特价)	25/20	[illegible]	48/45
魔法时代(双CD)	38/35	[illegible]	51/45
秘密潜入	48/45	[illegible]	49/43
战争启示录	48/45	[illegible]	22/20
装甲元帅II芬德战争	48/45	[illegible]	39.9/35
特勤机甲队IV	38/35	[illegible]	29.9/25
半条命 反恐精英	68/63	[illegible]	48/45
百战天虫 世界大战	50/45	[illegible]	48/45
零时代(中文版)	58/50	[illegible]	38/35
碰碰I时代	28/25	[illegible]	65/60
非常男女	28/25	吸血鬼之假面舞会	48/43
异域惊魂曲	98/90	落日帝国	50/45
冰风谷	68/60	埃及艳后	50/45
石器时代	29/26	龙战士II	48/45
石器石代 300 点费卡	15/14	银河英雄传说VI	48/45
石器石代 1060 点卡	50/49	[illegible]	19/18
古龙群侠传	68/60	[illegible]	25/23
天下	28/25	[illegible]	25/24
赏金奇兵 西部通缉令	48/45	[illegible]	68/65
暗黑破坏神II经济版	98/90	[illegible]	48/43
暗黑破坏神II英雄版	188/170	[illegible]	48/43
三角洲特种部队II大地勇士	49/45	[illegible]	68/65
轩辕剑III天之痕	69/65	[illegible]	48/45
轩辕伏魔录	58/55	[illegible] V	48/43
FIFA2001	50/46	[illegible]	35/32
NBA2001	50/46	真爱记录之新同居时代	48/43
生化危机II简装版	48/45	[illegible]	48/43
生化危机II豪华版	188/180	[illegible]	48/43
家园惊世浩劫	58/50	[illegible]	68/63
终极刺客 代号47	48/45	[illegible]	58/52
海狗	50/45	[illegible](邮费10元/套)	
宙斯 众神之主	58/53	[illegible]	168 限量
杀出重围	48/45	亡灵巫师	168 限量
英雄萨姆	48/45	DIABLO	178 限量

笑傲江湖+剑侠+梦幻西餐厅+三百个小游戏 78/70 限量50套

Norton Ghost2001 中文版	128/105
金山游侠III	48/43
Pro-Magic5.12 即时恢复	49.9/43
Photo 硬派	98/90
会声会影 4	98/90
网际金典	35/30
我行我速III	48/40

音乐休闲 MP3

罗大佑	25/24
任贤齐	25/24
BEYOND	25/24
李玟、张柏芝、郑秀文	25/24
莫文蔚、动力火车、伍佰	25/24
张惠妹	25/24
张雨生	25/24
赵传、王杰	25/24
男人篇	25/24
女人篇	25/24
邓丽君	25/24

通关捷径

博德之门II攻略	39.9/35
黑暗王朝II攻略	28.8/25
天之痕攻略	29.9/26
圣剑女神攻略	25.5/24
生化危机II攻略	30/27
傲世三国攻略	19.8/18
轩辕伏魔录攻略	28/26
魔法门VII攻略	26/25
石器攻略	25/23
合金装备攻略	30/28
网络三国攻略+网络三国	19/18

流行经典

[illegible]	29/25	[illegible]	38/35
[illegible]II	69/60	[illegible]	38/35
[illegible]II	29/25	[illegible]	38/35
[illegible]	65/60	[illegible]	48/45
[illegible]	38/35	[illegible]传说	49/45
[illegible]	48/45	地球 2150	48/45
[illegible]	38/32	剑侠情缘(白金版)	78/70
[illegible]II	30/28	网络三国月费卡	19/19
[illegible]	39/35	[illegible]	50/45
西风狂诗曲II	50/45	东线风云	38/35
极品飞车V	60/55	西线风云	38/35
KV3000	178/120	[illegible]	39/35
瑞星千禧版 2001	168/100	生化危机II	38/33
星际+母巢(套装)	98/90	新倚天屠龙记	69/60
轩辕剑III	39/35	恐龙危机	48/45
英雄无敌III	48/42	末日决战	39/35
模拟人生	68/60	[illegible]	48/45
金庸群侠	39/32	[illegible]	29/28
[illegible]	69/55	电影大亨	29/25
幻世录	69/60	东方影都立体版	49/45
模拟城市 3000 中文版	48/45	奥妮精装版	88/85
[illegible]	39/35	奥妮简装版	48/45
FIFA2000	50/45	美好人生	50/45
KA-52 直升机	38/35	麻辣大富翁	25/23
[illegible]	60/55	烽火英雄	39/35
死亡阴影	48/45	欧洲超级联赛	50/45
中华英雄	69/55	疯狂四驱车	50/45
神偷II	68/65	新神雕侠侣	69/65
虚拟人生II	35/30	万王之王	19/19
[illegible]III	38/35	万王之王月费卡	19/19
主题公园世界II	48/45	灵魂使者	50/45
武士魂(世纪回顾)	20/15	傲世三国	68/65
F15 战斗机(世纪回顾)	38/35	文明II	48/45
仙剑奇侠传(世纪回顾)	28/25	天诛	58/50
[illegible] 2100(世纪回顾)	42/38	三国志VII	140/130
[illegible](世纪回顾)	38/30	堕落天使	69/60
[illegible] 2000(世纪回顾)	36/32	仙狐奇缘	69/60
[illegible] 2(世纪回顾)	48/45	光明与黑暗	48/45
[illegible]II(世纪回顾)	38/35	远征奥德赛II	39/33
[illegible] 2(世纪回顾)	38/35	命运战士	48/45
[illegible]II(世纪回顾)	48/45	第四世界	29/25
[illegible](世纪回顾)	48/45	玩具兵之一触即发	48/45
骑士与商人(世纪回顾)	28/20	桌球俱乐部	48/45
[illegible](世纪回顾)	38/35	天权之幻想王国	58/55
星际围攻(世纪回顾)	50/45	深海争霸	50/45
主题医院(世纪回顾)	36/32	黑暗王朝II	48/45

特约经销商

捷径公司中发分店	010-62528200	永乐专卖店	010-68630663
知星际公司	010-63425670	动物园快乐城堡分店	13021149740
		和平里分店	

捷径电脑 JJsoft

邮购地址:北京市 813 信箱北京捷径电脑公司
联系人:李文东、邮编:100037、电话:68520836
捷径总店销售地址:海淀区阜城路 8 号西平房
(商学院对面 121 车站旁)

制作 VCD 就是这么简单!

制作的 VCD? Easy!!

- 你想拥有一张自己的相片 VCD 吗?
- 宝宝的相片:宝宝的诞生,是生命的喜悦
- 您的婚纱照:浪漫时刻,岂能悄然流逝
- 您的老照片:追忆快乐年华
- 旅游相片:快乐也可以相互传递

留"驻"你的美丽 所有照片统统自己做,您需要的仅仅是——

会声会影4

免费制作个人相片VCD

凡在2月19日—4月30日内购买的用户有机会免费获得制作个人相片VCD一张，具体方法如下

1.用户将在此期间购买的产品用户回函卡寄回，在活动期间内将抽出10名幸运者；2.幸运的用户将自己最喜欢的36张照片寄到友立公司如下地址即可，3.友立公司将作好的相片VCD及照片，一并邮寄还给用户。



98元 热卖中!

动画制作 COOL 3D 3.0

全新六大特色

热卖中

动画利器 GIF Animator 4.0

2月15日隆重推出

- 设计网页动画和上网一样简单
- 用于动画编辑、编辑、特效和优化

28元/书配盘

Ulead Systems 友立资讯

技术支持:(010) 68727430

URL: www.ulead.com.cn

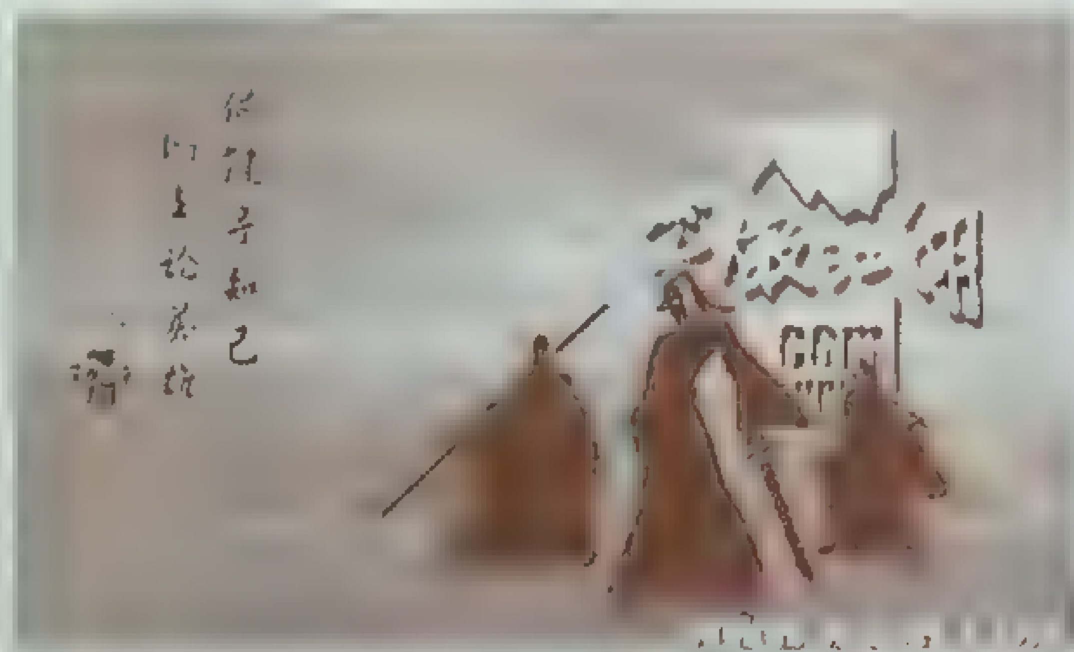
www.imira.com.cn

晶合

笑傲江湖演义(二十四) www.xajh.com

江湖快报

轻松玩游戏，轻松寻大奖——在"网络寻宝游戏"之后，笑傲江湖SO－Q系列游戏之"网络寻宝"将于5月1日正式推出：莽莽森林、神秘幽谷、三把钥匙、一个宝箱；一群奇怪的人，一个勇敢的你、无数神秘的事！冒险，从此开始……这可是真正的寻宝活动哦！因为，开底宝箱的得主，还会得到意外惊喜！轻松玩游戏，轻松得大奖，当然只有在笑傲江湖之SO－Q游戏(http://soq.xajh.com)！



权利帮发展史

权利帮·733号宙斯神父

(三)

58588柳五在打桃花时期，确切地说是为权力帮惹了大祸，那时桃花已经决定彻底搞定权力帮了，同时通缉了58588号，当时权力斩立决持反对意见，认为会给权力带来致命性打击，后来还是兽兵卫一声令下，全帮倾巢出动，58588身字当头，一马当先，斩立决，英雄泪，紫云追月，幽灵组，刀王组，山东十年会，加上血河派前后大规模和桃花岛混战了数场，确实是打得非常激烈，血肉横飞，pk频率非常之快；桃花岛方圆4格站满了侠客，运气差点就会轮回，不是没人救，而是每个格子只能站满30人，挤不进去救人就要遭殃

最重要的一点，是72314在任期间，权力帮空前团结和壮大，声势规模在当时，几十人的权力帮敢和几百人的桃花抗衡到底。当时的情况应该是：在外面打架以58588为首的刀王组，至少保持不败的记录，在内组织，拉拢，配合的就是72314了，打群架一场接一场，加入权力帮的新生力量源源不绝，权力帮和桃花岛正式开打以后，权力从招架，防守，转成进攻，围攻

在兽兵卫掌门时期，权力帮应该是非常鼎盛的时候

100880乐古，北京人，在58588号被盗期间，同门义气，自己也从10级大轮回一次，后来专靠救人重新回到10级。当时很多人以为乐古pk不行，结果他一怒之下，练了个武当的15级号码，专靠pk升级，连续两个月上江湖pk榜。

1965妖刀，12级也被盗号砍成1级，结果是自己重新开始，直接pk到了14级。

山东十年会，几乎是山东人组成，成员大概是莫非冤，曲寒山，棋子，未惊，刀王这几个人。权力帮的第一个主页，就是出自十年会221881刀王之手。莫非冤这个人，爱好救人，论杀人不行，说到练门派心法，做生意，做mud小品，可以算是专家了。山东十年会由于地区网络影响，普遍战斗力不是很高，但是十年会在权力帮，算得上是角色。

幽灵组，是由当时江湖其他一些门派的高级侠客组成，其真身都是至少13级的大侠，每人在权力有个号，名字以"幽灵"打头，成长速度很快，其中以追命，索命，无常，小妹这几个比较突出，大规模pk桃花岛，幽灵组算是胜利的关键因素。

刀王组，则是按照当时兽兵卫的规定，真身权力会员侠客，在12级以上的才能加入，其他的全部分配到了药王组，到现在为止，刀王组的原有成员基本上都是15，16级，退出了很多人。

英雄泪和斩立决，来自少林。进入权力帮以后，升级相当之快，英雄泪曾经是权力帮经验榜上第一人，15级以前杀人加杀猪，15级以后就狂砍猫杀了，杀了10000点经验之后，被古墓唯尊一刀结案，随后就退出了江湖

斩立决此人，要强好胜，生命，学分，经验样样抢第一，后来，140575斩立决确实做到了权力帮全面发展第一人

北霸王，阿飞两个都是东北人，pk也很厉害，达到当时的经验封顶以后，退出江湖

天佑组，几乎是在幽灵组之后进入权力帮，在花组之前。其中天佑一世，娃娃，小飞等人，都是当时江湖的高级侠客，天佑一世在pk到15000经验的时候轮回，从此退出。天佑组也逐渐归隐。

东风，其实就是天山泡泡龙，和武当的关系很好，此人手里的15级侠客号码很多，由于pk了几个掌门，好几个号码都上了通缉令，最近也退出了。

权力花组，其中金、银花比较出名，是权力帮最早pk到封顶经验的两个号码。

大约在2000年9月份，权力帮幽灵，天佑，刀王，花组，老侠客，一个个逐渐退出。新生力量跟不上，后续力量则在薄弱之中，出现了一次实力上的断档空缺，这个时候，要提到的人物就是555070七彩火焰和他的剑王组，以及阿字辈，权力奕风等人了。

七彩火焰，组织、策划能力可以说是权力第一人，在新闻鼓动方面也高人一筹，观其文笔，并不优美，但是条理清晰，字里行间充满了激情，一时间，权力帮新生力量几乎全部编进了剑王组，而且确实形成了极其庞大的规模，虽然剑王组平均等级不高，但是杀伤力非常强大，群体攻势的优越性，使剑王组能够继续权力帮和桃花的激烈战争，同时也彻底打击了解盟之后的血河派，一个当时真身12级的侠客，能够组织一次又一次的大规模门派战争，在权力帮，算是第一人。

555070此人，论忍耐力，智谋，亦算是人中龙凤，他能够将江湖上的武斗，门派内部的矛盾，巧妙地演变成文斗，斗智，几次大规模战争之后，此人突然辞职，连同绝对效忠他的阿字战队，再次成功组建剑王府，包含当时权力帮新人当中的佼佼者，尽属剑王府统辖。阿字辈中，代表人物当属阿风，阿松，两人几乎同时达到权力帮唯二的17级，阿风此人，曾经在雪中火当任第五届掌门短短两个月期间，在权力帮造成一定的矛盾。随着风松的逐渐退出江湖，权力帮内部矛盾也逐渐平淡下来。

权力奕风，则是在七彩火焰辞职之后，受命组织剑王组，但是论其人组织能力，手段，则远不是七彩火焰的对手，重新组建的剑王集团军，在人数上仅有15人，连水凝心凝心竹苑成员数的一半都达不到，可惜从前的剑王组，人数近200人，无法凝聚在一起了。

雪中火卸任之后，555070号七彩火焰顺利当选掌门，得票数占压倒性优势胜出唯一的竞争者58588号柳五公子，论江湖pk，名气，实力，柳五远胜，但是在帮内政治，组织，策划管理这些方面，58588这个只会动刀的武夫，和七彩火焰比起来，逊才一个。

天津笑面无常，假行僧，(阿修逐渐退出)此二人，则是目前权力帮这两个月风头最盛的侠客，组建了一个天威军团，网罗不少人才在其中，在管理，组织方面，虽然还是不能和七彩火焰相比，但也形成了一定规模，论pk，观此二人在论坛的大侠传奇，即使是1965妖刀，58588柳五，也无法达到这种境界。继20417军神，1965，58588，东北四虎，英雄泪，刀，花，幽灵，天佑之后，此二人理所当然超越了前人，成为目前权力帮pk实力顶级力量的代表和象征。

权力帮1999.4～2001.2全帮发展史（完）

遗漏甚多，但是应该客观

参考资料：权力帮精华区，江湖精华区，权力帮历年论坛贴子，华山论剑榜

本文来自国内大型武侠文化图形MUD游戏网站"笑傲江湖"(http://www.xajh.com)玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏"笑傲江湖之精忠报国"(http://game.xajh.com)之片断。

世纪雷神已经成立一周年，一年中我们为玩家奉献了《危机最前线》、《大刀》、《亚特兰蒂斯2》、《奥妮》、《古墓丽影——失落的神器》、《欧洲战火》、《魔法门8》、《战争艺术2》等一系列经典游戏。我们品尝过成功的喜悦，也体验过失败的痛苦，但我们的目标始终没有改变，那就是为广大玩家奉献游戏精品！在未来的几个月中，我们将陆续推出《[illegible]——[illegible]加强版》、《航海时代2》、《活祭》等经典作品，我们将以更优秀的游戏质量、最完善的售后服务来回报玩家对我们的支持。

世纪雷神周年典藏系列

《危机最前线——隐藏与危险》合集

《危机最前线——隐藏与危险》合集（Hidden & Dangerous）是以二战时期英国特种部队Special Air Service,即"特别空勤团"的事迹为题材制作的一款游戏。它包括《危机最前线》以及资料片《为自由而战》。

游戏剧情全部根据英国皇家空军在二战期间的真实任务改编而成，包括一些内部的绝密资料。玩家的是由四人组成的皇家空军特勤突击队（SAS）的指挥官，将率领突击队与希特勒法西斯军队展开殊死的战斗，并争取战斗的胜利……



北京世纪雷神科技发展有限公司

地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱　邮编：100081
电话：010-62142685/2686/2687　E-mail:quake@263.net.cn

游戏价格：68元/双CD
上市日期：2001年6月

随游戏赠送精美礼品一份！

Game与你同在
游侠不可替代



无所不能的神灯啊！
我要在FIFA2001中让中国队以20:1的战绩狂胜法国队！
我要在星际中让TERRA以一挡十、用天行者遮住日光、用坦克碾平大地！
我要在暗黑中以不可战胜的力量瞬间搞掂那该死的BOSS！
我要让布莱尔一人独挡那蜂拥而至的僵尸！
我要让极品的飞车加速到1000km/h，体会真正的风驰电掣...

金山游侠III

全功能的游戏伴侣能满足你所有的愿望

For Windows95/98/Me/NT/2000

游戏修改　随心所欲

直接弹出：游戏进行中直接弹出修改窗口，对照画面即时修改，不必来回切换。
两次三秒：只需两次搜索，即可定位查找对象，任意修改或锁定，全过程仅为三秒。
模糊搜索：可以修改没有精确数字表示的状态条类数据，如生命、体力。
联合修改：快速定位一组连续的数值，同时修改，省时又省力。

即时抓图　定格精彩

抓图大师　不中断游戏便可获得高质量的图片，并可直接生成桌面。
图像处理　自由选择截图区域，还提供多格式图片浏览功能。

秘籍攻略　信手拈来

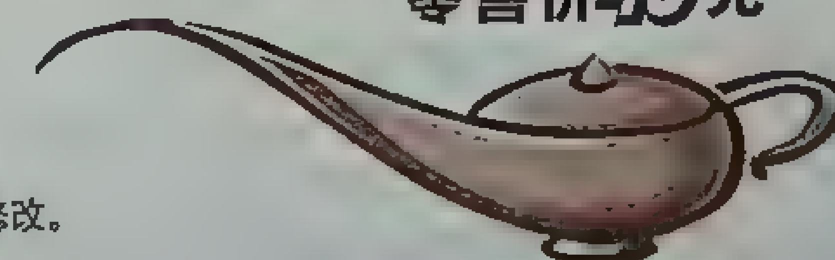
权威经典　精选玩家推荐的1500篇攻略秘籍，内容丰富，查找方便。
智能对应　游戏中智能弹出攻略秘籍，直接对应所玩游戏。
推陈出新　内嵌智能搜索引擎，支持在线查找。定期进行攻略包的后台推送。



双CD
零售价48元

绝招推荐

变速齿轮：任意调节游戏进行速度，快慢随心所欲！
一键N招：自由设定组合键，可轻易在游戏中使出绝招。
金手指：直接修改内存，生成专用修改器，一劳永逸，避免再次修改。
内码转换：实现中文平台下繁体、日文游戏的正常显示运行。
老板桌面：瞬间弹出Word、Excel等"界面"，工作 游戏两不误。



隆重上市 敬请关注

地址：北京市9605信箱（100086）　电话：010-62524868　E-mail:support@kingsoft.net
用户热线　010-62524868-678/613/614　800-810-5770（北京地区）
欢迎邮购　邮资5元
经销商订货热线　010-62638312
咨询邮件　club@kingsoft.net
金山 KINGSOFT http://www.kingsoft.net

200倍速的极致体验

——虚拟光驱纵横谈

文/方成亮　编辑/Chance

前　言

可以这样说，真正引领个人电脑步入多媒体时代的标志并非 Pentium 芯片的问世，而是 CD－ROM 的普及。作为廉价大容量数据存储介质，它在推动多媒体发展方面功不可没。但 CD－ROM 读取速度较慢和驱动器耗损等问题也给用户带来不小的麻烦。有鉴于此，虚拟光驱软件应运而生。但由于早期 PC 硬盘容量还不是很大——甚至比标准光盘 650MB 的容量还要小——因此虚拟光驱未能在那样的"时代背景"下普及。时过境迁，随着硬盘容量不断呈几何级数增长，一张光盘对于主流硬盘 30GB 以上的海量而言已经算不了什么，于是虚拟光驱软件迎来了它的第二春……

什么是虚拟光驱

虚拟光驱是一种模拟 CD－ROM 驱动器的工具软件，它并不是一个真正的硬件设备。简而言之，它是在 Windows 操作系统中通过特殊程序虚拟出一个与真实光驱功能相同的"软"驱动器。虚拟光驱使用起来与真实光驱没有什么区别，你同样可以在"资源管理器"中正常操作虚拟光驱中的文件。虚拟光驱软件兼容性都相当出色，几乎所有的应用程序都可以做在一张虚拟光盘上运行。

虚拟光盘就是把物理光盘的内容以特定格式存放为硬盘上的文件，然后通过虚拟光驱把这个特殊文件读入。接下来，玩家就可以象操作真实光驱那样安装、复制"光盘"上的程序了。

虚拟光驱的特点及用途

虚拟光驱具有很多物理光驱无法媲美的优点

1. 超高速驱动器：虚拟光驱直接在硬盘上运行，速度相当于 100×到 150×CD－ROM，因此读取起来毫无停滞，播放影象片段连贯流畅，安装大型软件一气呵成。如今很多主板都支持 Ultra DMA 硬盘传输，使得虚拟光驱的效率又得到大幅度提升。

2. 降低物理光驱损耗：使用虚拟光驱可以有效降低程序频繁读取物理光驱造成的硬件损耗（如光头、马达、传动模组）。高倍速光驱的噪音问题也因使用虚拟光驱而得以解决。

3. 利于文件管理：通常虚拟光驱在硬盘上复制光盘镜像只生成一个文件，因此玩家管理起来非常方便

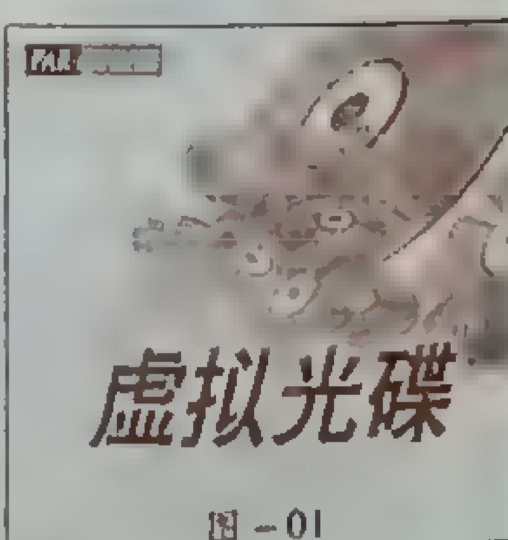
4. 同时运行多张光盘：虚拟光驱一次可以生成多个虚拟驱动器（最多可达 23 个），允许用户同时运行多张光盘。例如我们可以在一台虚拟光驱上调用大英百科全书的光盘镜像来查阅资料，同时另一台虚拟光驱安装游戏，而此时物理光驱里还可以放入 CD 唱片来播放。这样的操作在一台光驱上是无论如何也做不到的

5. 压缩文档：虚拟光驱一般使用专业压缩/解压算法来生成光盘镜像，对于一些没有压缩过的冗余文件，可以节约 50% 以上的存储空间

6. 防范病毒：虚拟光驱制作的光盘镜像作为一种特殊格式的文档存放在硬盘上，病毒不会对这种"怪文件"感兴趣，也就是说同时起到了防毒作用。

常见虚拟光驱简介

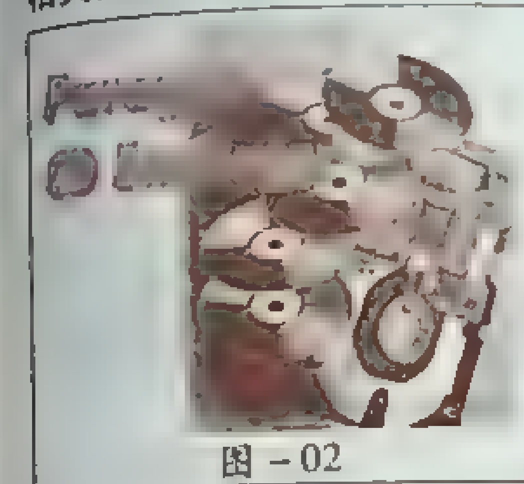
软件名称：Virtual Drive 2000
软件类型：商业软件（提供 21 天试用版）
软件大小：约 5.3MB
相关网址：http://www.farstone.com



图－01

Virtual Drive 是 Far Stone（东石）公司出品的一款优秀的虚拟光驱软件，曾获 ZDNet 编辑选择奖和 Ziff Davis 共享软件奖（图－01）。它将物理光盘完全复制并生成为一个独立的镜像文件。通过调用文件，Virtual Drive 允许用户象面对物理光驱一样进行各种操作。Virtual Drive 有网络和单机两个版本并提供各自的 21 天试用版。单机试用版可以免费下载并试用 21 天，但限定只能虚拟一个光驱和制作两张光盘镜像；完全版最多支持 23 个虚拟光驱及无限张虚拟光盘（只要硬盘够大）。Virtual Drive 兼容格式相当丰富，不但可以虚拟一般数据光盘，还可以虚拟音乐 CD、视频 VCD 和音轨/数据混合光盘。对于某些需要鉴别光盘卷标和属性的程序它同样可以虚拟出来。Virtual Drive 深受广大电脑爱好者尤其是游戏玩家的喜爱，可算是知名度最高的虚拟光驱软件。

软件名称：Paragon CD Emulator 2000
软件类型：商业软件（提供 30 天试用版）
软件大小：1.4MB
相关网址：http://www.paragon－gmbh.com


图－02

Paragon CD Emulator 也是一款功能强大的虚拟光驱软件。别看它只有区区 1.4MB，但本事一点也不差（图－02）。它可以在硬盘上建立光盘镜像，支持数据、音乐或混合的 CD，支持压缩存放。不过它所提供的镜像文件格式为 CDI，且界面与操作和同类软件相比有所不同，通用性稍显不足。未注册的版本只能制作虚拟光盘，其他功能无法使用，这点 Paragon CD Emulator 显得小气了一些^_^。

Paragon CD Emulator 通过对 SCSI 设备的底层模拟来实现虚拟光驱，因此它的运行效率比较高，稳定性也较好，制作虚拟光盘的速度很快，系统资源占用率低。Paragon CD Emulator 从 1.02 版开始增加了方便实用的镜像文件编辑功能，允许用户修改镜像文件里的内容。

软件名称：CD Copier Gamers' Edition
软件类型：共享软件
软件大小：5.1MB
相关网址：http://www.imsisoft.com

CD Copier Gamers' Edition 是 IMSI 出品的虚拟光驱，最新版本为 2.0。它适用于 Win9x 和 Win2000 环境，您可以在该公司网站下载共享版（图－03）。笔者以为它比前文提及的 Virtual Drive 2000 还要"酷"。它是另一款著名虚拟光驱 Logicraft 的改进版（因此完全兼容后者的 FCD 镜像格式）。CD Copier 最"酷"之处在于 100% 地实现了对诸如《极品飞车：保时捷之旅》等具有音轨的游戏 CD 进行虚拟，可以将光盘原样做成镜像。用它来安装运行游戏，真的很节省光驱。它最多支持 20 个虚拟光驱。



图－03

不过，CD Copier Gamers' Edition 的缺点也同优点一样明显。它对于具有防拷贝措施的加密光盘显得有些无能为力。当然出于版权的考虑，不是任何光盘都可以随意虚拟的。此外 CD Copier 虚拟 VCD 也还不够稳定，希望在下一个版本能有所改进。

软件名称：CD Space 2.01
软件类型：共享软件（21 天试用）
软件大小：3.2MB
相关网址：http://www.saceinter.com



图－04

如果你认为虚拟光驱是一种很难掌握的工具软件，那么相信在用过 CD Space 后，这个看法一定可以扭转（图－04）。CD Space 由韩国 Space International 公司出品，带有典型的韩式风格：界面美观大方，操作按钮形象直观。软件本身附带详尽的帮助文档，易学易用，操作起来比同类更简便，特别适合初学者使用。

CD Space 默认的映像文件格式是 LCD 和 ISO，并可以进行格式间转换，支持数据压缩，最多支持生成 23 个虚拟光驱，并提供虚拟光盘使用记录。CD Space 最新版本是 2.01，它要求的配置很低，486 主机配 16MB 内存即可运行。在虚拟光盘过程中运行稳定，占用资源少。但其缺点和 Virtual Drive 2000 一样，生成光盘镜像的时间较长，这点有待改进。

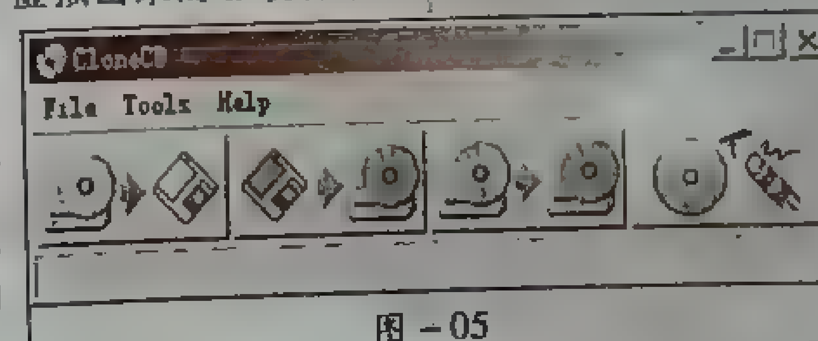
软件名称：Daemon Tools & CloneCD
软件类型：免费/共享软件
软件大小：151KB/1.8MB
相关网址：http://www.daemon－tools.com；http://www.elby.de

你或许奇怪，为什么要把 Daemon Tools 和 CloneCD 放在一起讲呢？这样说吧，这两款软件就像枪和子弹一样，离开对方就难成气候。因为 CloneCD 原本只是一款光盘刻录软件，而 Daemon Tools 则是仅支持动态加/卸载虚拟驱动器却无法制作光盘镜像的虚拟光驱。只有两者紧密配合，它们才能发挥最大效用。

Daemon Tools 小巧实用，生成虚拟驱动器后并不需要重新启动电脑即可生效。更贴心的是，它是一款免费软件。Daemon Tools 没有自己的程序界面，也不能制作光盘镜像；它的功用就是生成虚拟驱动器。它依靠调用其他工具制作的镜像文件来实现完整的虚拟光驱功能。当你不需要它时，Daemon Tools 也支持动态卸载，可以随时反安装，相当方便。在支持的镜像文件上，Daemon Tools 可以辨认*.CUE、*.CCD、*.ISO、*.BWT 这 4 种。其中 CCD 和 ISO 是比较常见的光盘镜像格式，前者就是 CloneCD 的产物。

CloneCD 本身是一款相当出色的刻录软件，它采用 RAW 模式，可以完整读取光盘信息。CloneCD 的成名，源于它可以完美复制 PS 游戏光盘，其镜像制作能力可见一斑（图－05）。

用 CloneCD 先制作出 PS 光盘的镜像并存到硬盘上，然后以 Daemon Tools 虚拟出来的驱动器读取镜像文件，最后再运行 VGS 或者 Bleem!，您就可以在电脑上近乎完美地体验 PS 的乐趣了——



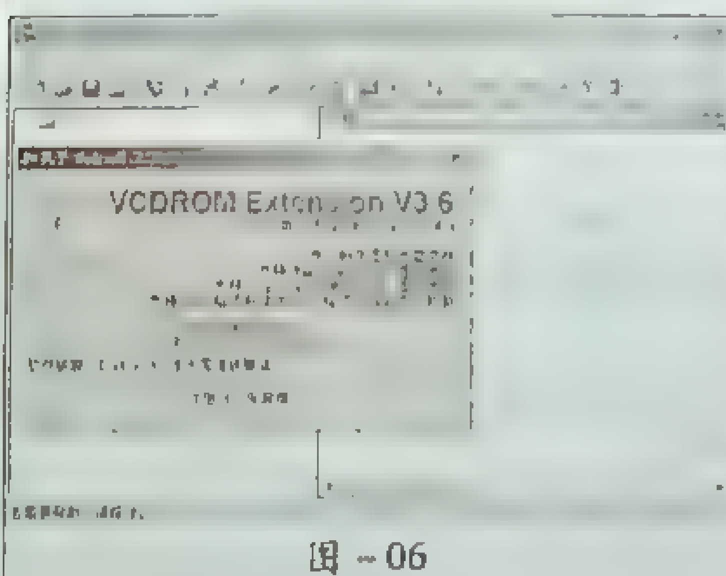
图－05



而且免去频繁读取光驱的苦恼。另外，Daemon Tools与CloneCD的组合最大魅力在于解密功能。（Chance按：CloneCD有个外挂插件Clony，可以复制采用Safe Disc等方法加密的光盘，EA的很多游戏就采用了这套法国人发明的技术；另新版Daemon Tools本身就可以识别部分加密技术制作的光盘，我们在下面的横向测评中将作介绍）

软件名称：VCDROM Extension v3.71
软件类型：共享软件(部分功能限制)
软件大小：587KB
相关网址：http://www.hjh98.f2s.com/

这是本次专题中唯一的国产虚拟光驱，当然我们对它也寄予厚望（图－06）。从功能上讲，VCDROM Extension（简称VcdromX）与Daemon Tools恰恰相反，它只能制作光盘镜像文件却不能虚拟驱动器。因此它需要Virtual Drive 2000或CD Copier Gamers' Edition等配合。VcdromX支持的格式是普及率很高的*.VCD和*.FCD。



图－06

和其他同类工具制作光盘镜像不同，VcdromX除了可以将光盘内容完整复制外，也支持将硬盘上的某个目录或某些文件整合为光盘镜像。（Chance按：有时玩家从网络下载某软件，如WinDVD。展开到硬盘安装时却被告之：请从光盘安装。如果您没有CD－R/W驱动器，不能自己刻录光盘该怎么办？此时就可以用VcdromX将WinDVD目录虚拟成WinDVD.vcd的光盘镜像，然后用Virtual Drive 2000读取这个文件，就可以顺利安装啦^o^）。另外VcdromX支持多种光盘镜像格式的互相转换，极大扩展了用户的选择余地。

不过，VcdromX不能制作压缩的光盘文件，这或许是它下个版本要改进的地方吧。

综合比较

1. 测试平台（表－01）

处理器	英特尔 PⅢ 800FB
主板	技嘉 BX2000(Intel 440BX)
内存	现代 PC－133 192MB
显卡	GeFORCE2 MX400
CD－ROM	华硕 40×
显示器	LG 795FT Plus
声卡	创新 SBLive! Value
硬盘	金钻Ⅳ代 30GB(7200rpm/2MB Cache)
操作系统	WindowsMe 简体中文版
DirectX	8.0 中文正式版

▲ 表－01

2. 考察要点

功能：是否支持文件压缩；是否支持多个虚拟光驱；是否支持自定义虚拟光盘内容；是否支持镜像再虚拟（以虚拟光驱中的光盘为源盘再进行虚拟）。

性能：选择一张625MB的MP3光碟，测试各款软件生成标准和最大压缩的虚拟光盘所用时间；考察最大压缩比和读取时是否有容错功能。

格式：软件支持的光盘格式，目前主要包括3种：数据、VCD和CD；对其他镜像文件的兼容，包括流行的6种格式：FCD、ISO、CDI、CCD、LCD和VCD。

资源占用：虚拟光驱是常驻内存软件，必定占用系统资源。一款占用资源过大的软件无论其他表现多么出色都不值得使用(Chance按：比如Windows^o^)。我使用WinBench来考察虚拟光驱对整个系统效能的影响。

加密：针对盗版，很多游戏开发商采取光盘加密来防范。其中主要有EA常用的Safe Disc；NOVA Logic常用的超容量加密——光盘容量高达数GB；还有采取多段刻录，多点加密的方式，比如去年E3大展上大红大紫的《Last Dream Ⅳ》；最后是对PS光盘的虚拟。因此我选了4款游戏来测试虚拟光驱对加密光盘的复制能力。它们是：《Need For Speed Ⅳ：High Stack》(Safe Disc加密)、《F－16 vs. MIG 29》(超容量加密)、《Last Dream Ⅳ》(多段刻录，多点加密)、《实况足球》(PS光盘)。

友好度：考察界面支持的语种、帮助文件的详细程度、是否支持多种界面选择。

3. 横向对比列表（表－02）

WinBench测试结果：从WinBench成绩看，Virtual Drive 2000对系统影响稍大，而Daemon Tools表现十分出色。VCDROM Extension由于没有加载功能而不进行这项测试。(Chance按：阿亮所用的软件，有的版本低了些。如Virtual Drive 2000目前最新版应为6.1，国内可以下载到6.01B；CloneCD最新为3.0.0.11。新版软件较过去都有所改进，但时间缘故无法再为大家重新测试，请见谅。)(图－07)



图－07

加密测试：CloneCD表现最出色，而Virtual Drive 2000和CD Copier表现次之，其他3款就很一般了。需要说明，国产VcdromX本身就不是制作虚拟光驱的软件，而是对已生成的镜像文件进行编辑——这项功能相当强大，是其它几款软件不具备的。对于PS光盘，由于其数据格式特殊，很多虚拟程序都应付不了，但CloneCD完美地完成了任务，这得益于它强大的RAW读取模式。(表－03)

必须强调，虽然应对加密技术对虚拟光驱而言十分重要，但这并不是全部。大多数游戏光盘都没有加密，因此对于这个功能也不必过分关注。



软件名称	Virtual Drive 2000	Paragon CD Emulator 2000	CD Copier Gamers' Edition	CD Space	Daemon Tools & CloneCD		VCDROM Extension
基本情况							
版本号	5.1	1.02	2.0	2.01	2.60	2.8	3.6
系统平台	Win9x NT 2000	Win9x NT 2000	Win	Win9x NT	Win9X		Win9x/NT/2000
下载网址	[illegible]	[illegible]	[illegible]	http 206.132.6.40 [illegible]	http www.pchome.net		http www.pchome.net
可虚拟的光盘							
数据盘	√	√	√	√	√		√
音频CD	√	√	√	√	√		√
视频VCD	√	√	×	√	×		×
支持的镜像文件							
FCD	√	√	√	×	×		√
ISO	√	√	√	√	√		×
CDI	√	√	×	×	×		×
LCD	√	×	√	√	×		×
CCD	×	×	×	×	√		×
VCD	√	×	√	×	×		√
常规功能							
数据压缩	√	√	√	√	×		×
多虚拟光驱	√	√	√	√	√		N/A
自定义内容	√	×	×	×	×		√
镜像再虚拟	×	√	√	×	×		√
性能							
镜像生成时间(正常)	18分钟	8分钟	4分钟	16分钟	6分钟		5分钟
镜像生成时间(最大压缩)	19分钟	12分钟	7分钟	35分钟	N/A		N/A
容错能力	√(提供忽略坏道功能)	×	×	×	×		×
友好度							
界面语种	中/英/日	英/德等8种	英	英/韩	英		中/英
简便性(主观)	一般	一般	较好	一般	很好		一般
帮助文档	详细(中)	详细(英)	详细(英)	详细(英)	简单(英)	很详细(英)	较详细(中)
简评	功能全面，操作简便	个头虽小，功能不缺。	惊人的虚拟速度	详细的帮助文件，友好的操作界面	PS模拟器最佳伴侣		必备工具

▲ 表－02

	Need For Speed Ⅳ	F－16 vs MIG 29	Last Dream Ⅳ	实况足球(PS)
加密技术	Safe Disc	超容量加密	多段刻录，多点加密	PS光盘
Virtual Drive 2000	√	√	√	×
Paragon CD Emulator 2000	√	√	×	×
CD Copier Gamers' Edition	√	√	√	×
CD Space	×	√	√	×
Daemon Tools & CloneCD	√	√	√	√
VCDROM Extension	×	×	√	×

▲ 表－03

	压缩后容量(MB)	压缩比
Virtual Drive 2000	367	25%
Paragon CD Emulator 2000	383	22%
CD Copier Gamers' Edition	412	16%
CD Space	425	13%

▲ 表－04

压缩测试：选取《Last Dream Ⅳ》游戏光碟，数据容量489MB，测试时对所有软件都使用最大压缩方式。VCDROM Extension和CloneCD由于没有压缩功能而不进行这项测试。(表－04)

Virtual Drive 2000在功能上几乎无可挑剔，但它虚拟光盘的时间太长了，几乎是速度冠军CD Copier的近5倍，令人无法忍受。对于追求时间效率的朋友来说，它并不合适你。

如果你看重"压缩比"和"自定义内容"，CD Copier的表现又不尽人意，但鉴于它的光盘制作速度这么快，还是应该给予其肯定的结论。

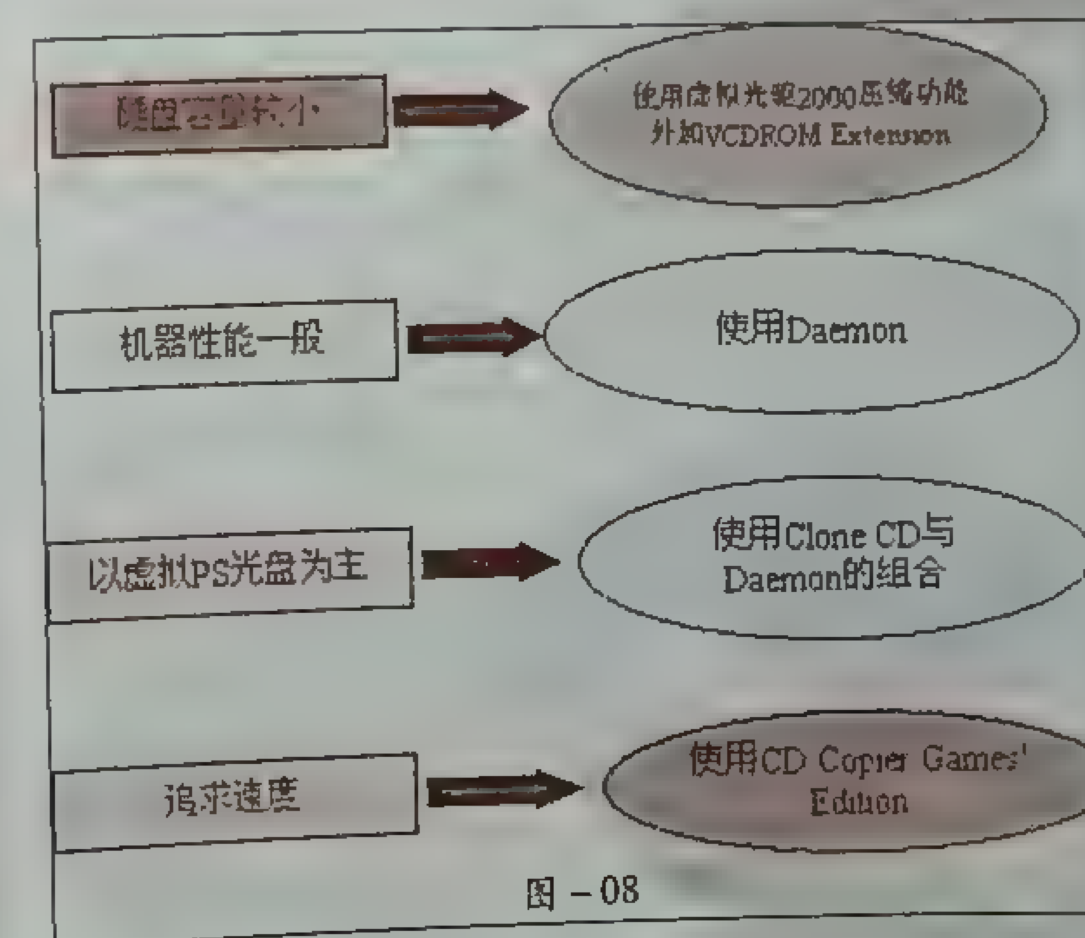
至于Paragon CD Emulator 2000，一切都中规中矩，既没有突出表现，也没有明显缺点。

CD Space令人有些失望，除去易上手的友好界面，其他几个重要项目的表现都不是很好。

CloneCD配合Daemon Tools的组合在虚拟PS光碟时无人能敌，绝对是模拟器玩家的首选。特别是Daemon Tools对系统资源的占用最少，值得肯定。

国产软件VCDROM Extension对镜像文件的编辑修改能力不容忽视，毕竟这是很实用的功能。

具体的产品选择请参考我们的图例吧。(图－08)■



图－08

初夏游戏玩家装机指南

文/李想　编辑/Chance

现在的游戏玩家和两三年前不同，买电脑基本不用遮遮掩掩了：以前学生买电脑要对家长说是为了学习；年轻人买电脑是为了让自己更好的工作。其实，家用电脑有几个人是专为学习和工作而购买？到头来还是成为上网或玩游戏的娱乐工具，或许这才是“家用”电脑真正的用途。

OK，不废话了，既然我们推荐的配置是给游戏玩家的，那么这些机器的目的就是要把游戏运行得更好（这样应付起其它软件就更不费力气了），玩得更爽！

高档机型

目标：通吃所有电脑游戏。对于高速3D游戏，要保持100帧/秒以上的速度，绝对不仅仅到60帧/秒。嘿嘿！当然你的钱包要够鼓才好。

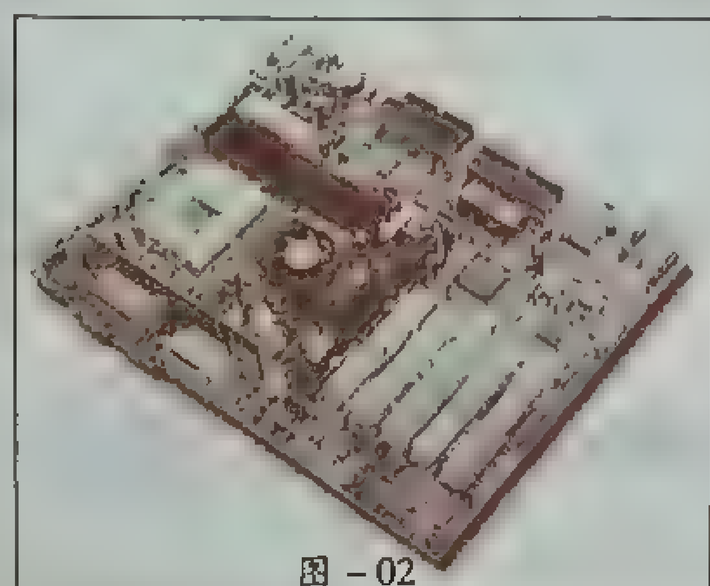
配置方案：约12300元



图－01

处理器：AMD Athlon 1GHz 1200元。虽然是针对高档玩家开列的装机单，但Pentium4仍然不是我们要选择的产品。首先是性能价格比实在太差：昂贵的CPU和主板系统必须搭配更昂贵的RDRAM内存，而带来的性能却丝毫不比基于SDRAM内存的同频Athlon系统高。更糟糕的是Pentium4的扩充性：目前购买P4就注定了没有升级的可能。因为更高频率的P4将采用新Socket构架，连管脚数目都会不同。所以我毫不犹豫地推荐1GHz的Athlon。它1200元的价格无法令人不心动(图－01)。

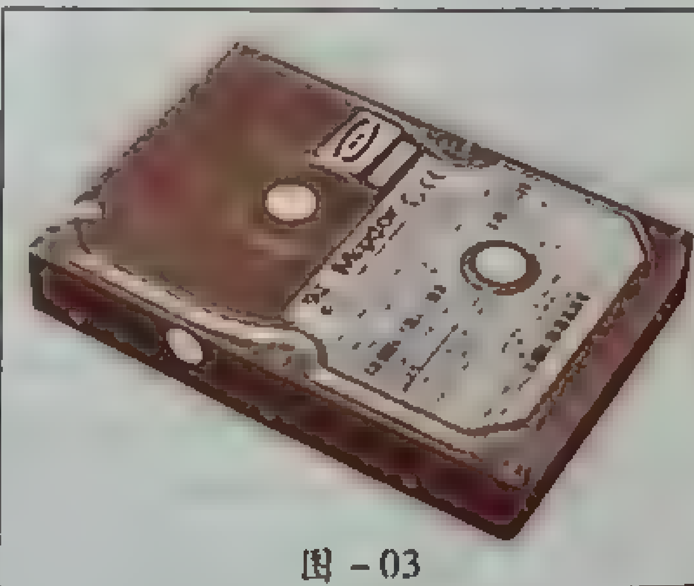
主板：华硕ASUS A7V133 KT133A 1300元。针对Athlon系统，KT133A芯片组是最佳选择。它就像当初Intel的PentiumⅡ搭配440BX一样，性能和兼容性都非常让人放心。A7V133是KT133A芯片组主板中让人感到最用心的产品，许多地方都体现华硕工程师精益求精的传统。A7V133功能强大，包括最完整的IDE RAID(0/1/0+1等3种模式)和最多的CPU内核电压设定(硬件/软件/超频设定)等，无论功能和性能都是最出众的。当然它的价格也比较“出众”，但我不能因为这个理由而否定一个优秀的产品。你要比其它KT133A主板多付出300元才能拥有它，不过绝对值得(图－02)！



图－02

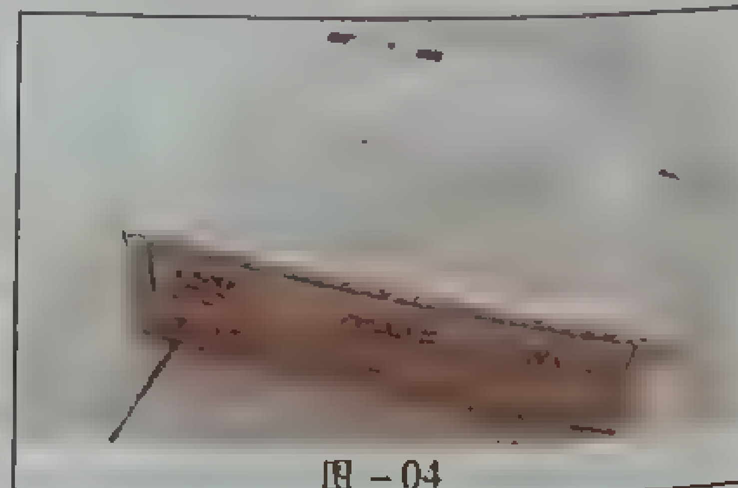
内存：金士顿Kingston PC133 256MB SDRAM 850元。尽管DDR内存声势浩大，而且价格不断下滑（到完成本文为止，128MB DDR的价格已经下滑到5百多元），但仍然无法和SDRAM竞争。因为就目前而言，除了不断延期的AMD 761芯片组外，其它DDR芯片组的性能均无法明显超越基于SDRAM的KT133A芯片组。除非DDR价格下降到与SDRAM相同的位置，否则您实在没必要多花钱去获得近乎零性能的提高。大名鼎鼎的金士顿PC133内存其实没有什么特色，不过性能稳定、兼容性出色确实是其它品牌内存所不能比的。

硬盘：迈拓Maxtor金钻6代 40GB 1360元。没有太多要考虑的，最近这半年我每次装机都会推荐购买Matrox硬盘：极低的翻修率、更小的噪音、令人满意的速度和容量规格、相对其它硬盘更周到的售后服务。7200转/分的速度配合2MB Cache，Matrox金钻6代40GB硬盘是游戏玩家的最佳选择(图－03)。



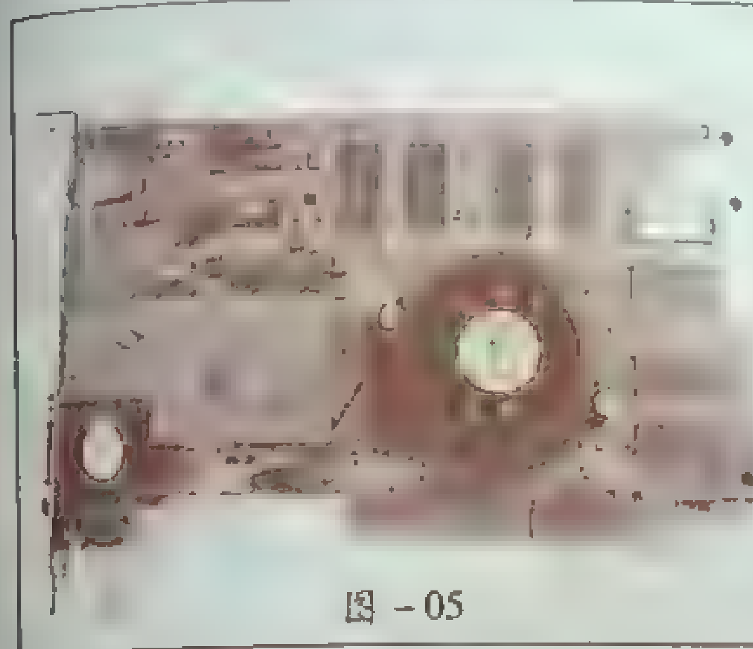
图－03

光驱：华硕E－608 8×DVD 650元。今年DVD驱动器价格整体已经相当便宜了，游戏之余，看看DVD影碟也是很好的娱乐方式。而且我预计，从下半年开始，陆续会有很多游戏将采用DVD盘做存储媒体，不然电脑就要远远落后于PS2或XBOX等专业游戏机了。华硕E－608 8倍速DVD整体表现优秀，尤其是读盘能力：只要没有致命损伤的盘片，E－608基本上都能流畅读取，甚至在连续播放3部DVD影片之后性能也没有明显下降，大厂功力可见一斑(图－04)



图－04

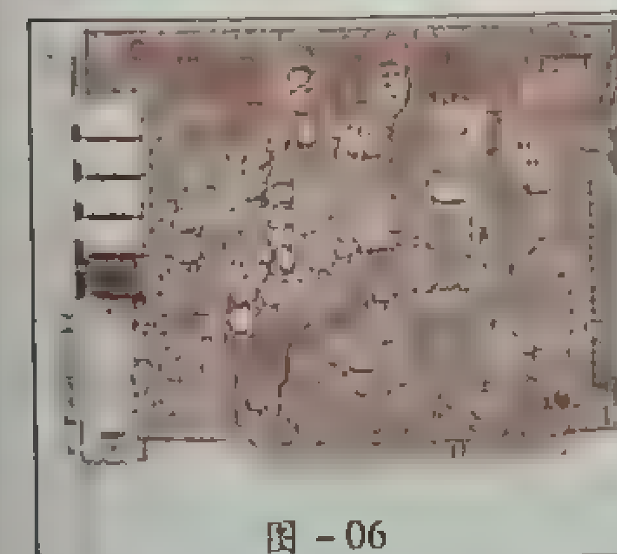
显卡：耕升GeFORCE2 Pro 400 1800元。不知您有没有发现，GeFORCE3的声势远没有当初GeFORCE和GeFORCE2推出时那么浩大。毫无疑问，代号NV20的GeFORCE3在nVIDIA的整条产品线上将会是一款过渡之作，我们还是选择性价比更好的GeFORCE2 Pro更为冷静。台湾耕升科技最近以1千多元的价格推出了配备64MB DDR显存，支持S端子视频输出的GeFORCE2 Pro显卡：耕升GeFORCE2 Pro 400。大厂用料做工加上优秀的超频性能使得它成为现阶段最值得购买的显卡（图－05）。记住，采用5ns显存的GeFORCE2 Pro才是真正的“Pro”。当然如果你经济允许，买片本月才批量上市的GeFORCE3也没问题，怎么说它也是为DirectX8完全优化的显卡，而且价格也不是那么吓人——64MB DDR的GeFORCE3，丽台和艾尔莎的零售价格都是3999元——比当初预报的5千多元便宜不少。



图－05

显示器：美格796FD 2999元。采用SONY特丽珑显象管的CRT显示器只要不到3千元，202MHz的带宽支持1600×1200@75Hz的高分辨率，没有什么犹豫的了。

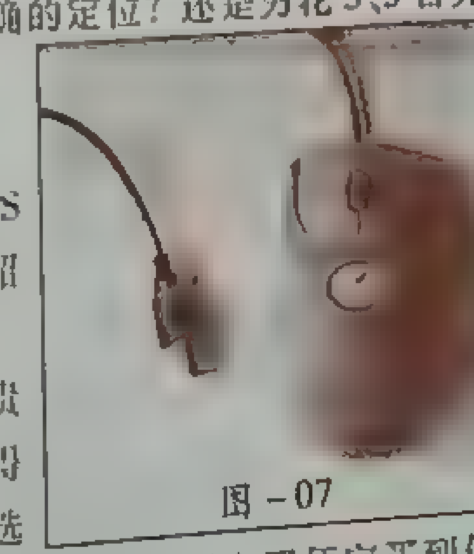
声卡：创新Sound-Blaster Live！数码版 450元。高档玩家找不到更好的选择了，虽然你可以购买豪华版，不过对于游戏而言意义不大(图－06)。哎，垄断的结果……



图－06

音箱：创新SOUND WORKS 2.1 Digital 650元。如果不想桌面被过多的电线搞得太乱，数码版2.1应该能够满足你的游戏要求。需要更精确的定位？还是另花3、5百元去买付极品耳机才好。

鼠标：罗技动感旋貂 300元。想不想玩游戏的时候鼠标也像PS手柄一样来点震动？罗技动感旋貂就能满足你的愿望(图－07)。



图－07

键盘：ACER 52T 80元。太贵的键盘其实单以手感而论不见得好用(更多体现在功能丰富上)，选来选去还是ACER 52T最顺手。不过千万别贪图便宜买到假的，上万的机器都可以装，别为了省几块钱而买出问题。

机箱：世纪之星299 550元。稳定结实的构架和厚重足量的用料，加上高品质电源就组合成了“世纪之星299”。这是近1年来最能让人用过就牢牢记住的机箱。

软驱：NEC 1.44MB 100元。电脑无法抛弃，却又越来越无用的部件。其实品牌差异不大，只要小心别买假货就好。

[中档机型]

目标：轻松应付目前主流游戏，速度上同样可以提供令人满意的帧速率，能充分支持和发挥DirectX 8的作用。

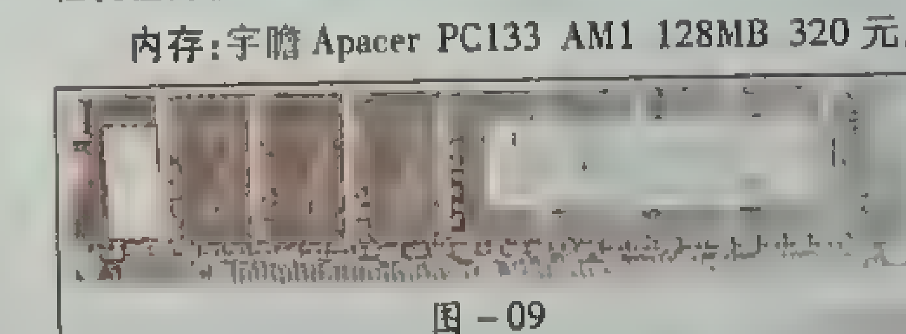
配置方案：约8700元

处理器：AMD Athlon 850MHz 800元。如此强大的Athlon仅需8百元就可为你所有，比800MHz的Celeron都便宜，我还能说什么呢？

主板：升技KT7A K133A 1050元。同样采用KT133A芯片组的升技KT7A，虽然品质上没有华硕AV7V133那么高，但性能毫不逊色。经典的升技Soft-Menu设置和周详的性能参数项目，让升技KT7A成为使用起来最有乐趣的一款主板。通过自己的优化和调配来发掘更高的系统性能，这正是DIY玩家的精神之一。现在就让升技KT7A来满足你吧(图－08)。

图－08

内存：宇瞻Apacer PC133 AM1 128MB 320元。内存的价格太便宜了，多花40元购买一条品质更好，用起来更让人放心的Apacer PC133 AM1内存是一个明智的选择。可惜Apacer在零售市场的知名度稍低，你或许要多问几家店铺才能找到(图－09)。



图－09

硬盘：Maxtor金钻6代 30GB 1210元。30GB也算是海量了。如果考虑得简单些，那么就直接分两个区：C盘的5GB存放操作系统和各种应用软件，剩下通通给D盘来安装游戏、放置各种下载文件、压缩光盘镜像和数据备份。或许起初你不会感觉和别人有什么不同，但当看到那些分了N多个区的家伙四处寻找合并分区的软件时，就会偷偷乐了。而且这样对硬盘容量的浪费也比较少，利用率很高。

光驱：大白鲨48×增效版 370元。用料、品质和服务都是同类中的一时之选，而价格又并没高出多少，就是它了！

显卡：ATI Readon LE 800元。超越GeFORCE2 MX的性能。它针对DirectX 8做了优化。LE具备出色的视频性能(你可以用它播放MPEG4和DVD，再去同任何一种芯片的nVIDIA显




图－10

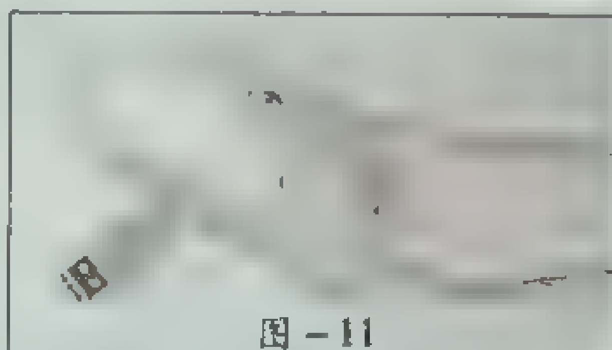
小卡对比。但别冲动，虽然有可能把旨者掉）DDR显存使它没有MX那么严重的SDRAM内存带宽瓶颈，加上ATI一贯的高品质用料做工，成为我绝对推荐的首选千元以下显卡(图－10)

显示器：美格786FD 2699元。和796FD一样采用纯平SONY特丽珑显象管。不过它的规格稍有下降：带宽175MHz，有效使用分辨率最高1280×1024@85Hz。对于一款17英寸的显示器而言，这个分辨率跑游戏是足够。和796比，它帮助你节约了3百元钱，可以多买几张心爱的游戏和DVD影碟了

声卡：创新SoundBlaster Live！数码版 450元。

音箱：创新SOUND WORKS SW300 320元。低音浑厚、操作方便、造型优美、价格合理……这些都是它值得推荐的理由。

鼠标：罗技OEM USB旋貂 90元。无论你用它上网浏览还是在QUAKE的世界里和他人血拼，我对这款鼠标的评价除了"超值"还是"超值"(图－11)。


图－11

键盘：ACER 52T 80元。

机箱：Aopen HX45 400元。这款机箱初看起来很平庸，没什么花哨功能。但是当你把电脑安装好，摆在显示器旁边的时候就会发现它有一种高贵的美。这不是那些粗制滥造的花俏机箱所能比的。机箱内部设计简单实用，安装和使用起来都很舒服。

软驱：NEC 1.44MB 100元

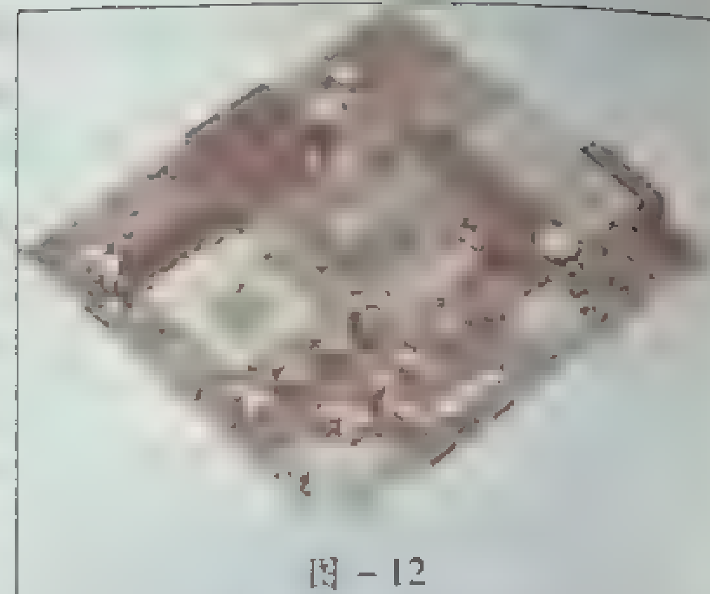
[经济机型]

目标："节俭"在这个档次变得很重要，当然性能也要有基本的保证。运行一般3D游戏可以过关，对于喜爱角色扮演之类的非竞速游戏玩家非常合适。还有就是模拟器发烧友也可以考虑这套配置。便宜的价格同时适合经济条件一般的学生族，同室的兄弟一起凑凑就可以装机啦。

配置方案：约4400元

处理器：AMD Duron 750MHz 380元。看看它的价格，再去询问性能相同的Intel Celeron 800MHz售价。算了，没法评价了……

主板：精英K7SEM SiS730S 720元。采用SiS730S芯片组的主板，由全球最大的主板生产厂之一精英为你打造，自然不必担心性能和品质的问题。有了它就可以不用再单独买显卡、声卡和网卡了。当然如果你不满意主板所集成的显卡效能，也可以通过AGP槽升级一片更好的（图－12）720元的价格还包括一套《金山毒霸》杀毒软件，从此就和CIH说"Bye bye"了。


图－12

内存：现代HY PC133 128MB 280元。这个容量用来跑游戏是够了，何况Windows还支持虚拟内存。价格这么便宜，实在不用犹豫了

硬盘：Maxtor星钻一代20.4GB 760元。这个容量用来安装系统、下载软件、跑游戏和设计论文都够用了。作好合理分配，你就不会有硬盘空间紧张的烦恼。

光驱：宏基50× 360元。

显卡：精英SiS730集成(免费)

显示器：三星550S 1180元。一分钱一分货，这个档位上，550S的表现算是相当出众，虽然屏幕小了些，但对于拥挤的学校寝室而言，倒很节约空间。

声卡：精英SiS730集成(免费)

音箱：漫步者100TC北美版 170元。现场听一听，比我在这里罗嗦更有说服力。

鼠标：双飞燕3D 50元。它便宜的价格却提供了比杂牌鼠标好得多的品质。

键盘：ACER 52T 80元。

软驱：NEC 1.44MB 100元。

机箱：世纪之星711 320元。

或者你愿意等到电脑厂商在8月暑假的热销期时再装机，要不然在这个初夏时节本文提供的3套选择算是考虑相当周详的了。它们无论是在性能价格比，还是产品质量和兼容性上都很严谨，只要你按照推荐的去买，肯定不会后悔。

值得注意的是，3套配置都基于AMD的CPU。不过没办法，并不是笔者偏好AMD，而是当你用PⅢ 800MHz系统的价格却可以装Athlon 1GHz系统时；当你用Celeron 800MHz系统的价格去装Athlon 850MHz系统时，你怎么会还选择Intel呢？AMD的系统无论兼容性还是扩展能力都绝对不比Intel差。

另外，天气越来越热了，千万记得给你新装的爱机配个好一点的CPU散热风扇。更详细的散热内容还是看下一期的《家游》吧。

上面的价格都是"时令价"（以5月中旬的北京市场为准），当你购买时肯定又会有变化。如果怕奸商"宰"你，不妨多跑跑腿转几家。当然，来小弟的网站http://www.mkpop.com（数字导购）来看看也会让你有所收获。

祝你DIY出一套好机器，快乐万岁，游戏无罪！■



游戏是怎样炼成的

——游戏制作大师全攻略(一)

文/狸猫　编辑/Chance

终于可以制作自己的Diablo了！

《游戏制作大师》(Action RPG DICE)是一个面向非专业开发人员的RPG游戏引擎。从界面风格和功能定义来看，应该是去年出品的《RPG梦工厂》(《RPG DICE》，RPG六面骰)的后继版本。不过这次《游戏制作大师》不但采用了Windows平台来支持多窗口界面，而且在稳定性和易用性上都提高了不少。过去那种在编辑器界面试运行游戏会"非法操作"，或整个程序动不动就退出的事情，再也不会发生了。软件包里随主引擎提供了丰富的角色和地图资源，以此做一个自己的RPG，踏上Game Designer的成功之路不再只是个梦想！

Lesson One：第一个游戏

先不要急着翻看手册里的功能介绍——呵呵，你会头晕的。熟悉系统的最快方法是自己写一个简单的游戏：包括一个地图场景；尊敬的勇者大人，您；还有不自量力的坏蛋某Boss。在一番对话后双方展开大战，您打败Boss就获得胜利并Game Over。

将《游戏制作大师》(以下简称DICE)安装好，一定要记住你把它装到哪个目录里！因为DICE附带的资源文件和不同游戏关卡的数据包都要放到安装后的特定路径下，所以当你想手工管理和备份每日工作时，就要自己打开资源管理器来操作了。

安装好后直接运行主程序［Action RPG DICE］进行制作，"xxx方式运行游戏"是引擎开发组已经做好的一个演示，有兴趣可以先看看。

Step1

在菜单中选取［文件/新游戏］，在［要制作新游戏吗］的对话框选［OK］。如果此前你已经打开了别的游戏文件，这时旧游戏定义便会清空。现在可以开始定制你的作品了。

Step2

在工具条上点击［初始化］按钮，打开新游戏定义的向导界面。首先需要填入游戏名称和游戏开发者名字，按喜欢的填吧！在下一个界面填入游戏保存目录，也就是"工作资料夹"。在这里填入英文名称并请牢记，因为之后备份和管理时你要自己寻找这个目录，默认是［MyGame］。

两项都做完后就退出向导，初始化结束。这时前往你的DICE安装目录，可以看到一个新目录已经建立，名称就是刚才指定的那个"工作资料夹"。

注意：有时初始化了一个新游戏并新建目录，之后你可能把它忘掉了。以后当你再次初始化游戏，并使用同一个名称的目录时，就会得到提示［xxx目录已存在，游戏初始化错误］。这时只要前往DICE的安装目录，将之前初始化时建立的目录(如mygame)删除，然后重复初始化操作即可。

Step3

初始化结束后，工具栏上的［设定基本参数］按钮就会亮起来，现在点击，就可以进行设定。

第一个对话框［基本的文件设定］分别指定游戏主角外形动作、鼠标形状、道具装备外形、魔法和字体对应的描述文件。你可以从已经做好的资源中选择，也可以用DICE提供的编辑器自己设计新文件。

既然现在马上要做一个游戏上手，那么只要点击右下方［基本值］，让它填入默认文件即可。这里指定的文件都是位于安装目录下［Sprite］、［Magic］和［Common］里的一些特定文件。若要自己指定其他文件，可以点击旁边的［查找］按钮，系统会自动弹出列表让你选择。记住，选择主角的描述文件时要选"Heroxxxx.spr"，不要把"箱子"或者"蜈蚣"之类的外形指定给主角^o^。选择好之后点击［下一步］。

第二个对话框是［画面大小及坐标位置］。其实就是指定整个游戏画面在屏幕上的位置。这个选项用默认值即可，这时候画面填满整个640×480象素的屏幕。假如填入了［X＝100，Y＝50、宽度＝50、高度＝30］，那么整个画面就是离屏幕左上角横100点、纵50点、长为50×8＝400点、宽为30×8＝240点的范围里面。



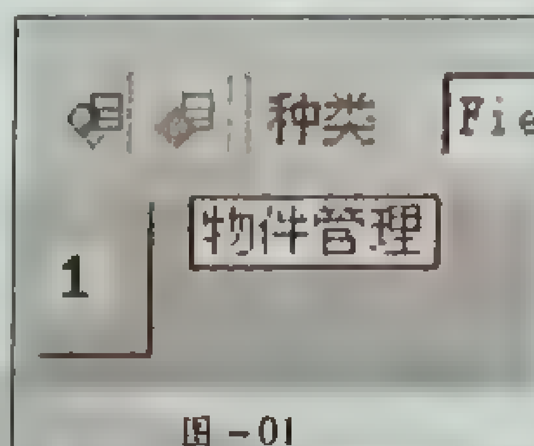
第三个对话框定义了游戏中出现对话信息时的显示格式，也用默认值就好。其中[X、Y]表示对话人名或文字起始坐标，[效果]就是文字特效，[颜色]对应红绿蓝数值可以在Windows[画图]工具的[编辑颜色]项目中去获得。点[完成]，基本资料设定就结束。这个时候可以将游戏存盘

注意：游戏主文件定义的内容包括基本信息，还有以后会提到的“制作顺序” 每次修改这两项后都要记住保存游戏，修改才能起作用。选择菜单中的[文件/保存]，默认保存路径是DICE的安装路径，请不要改动 如果你存到其他路径，就没有办法运行游戏了.

Step4

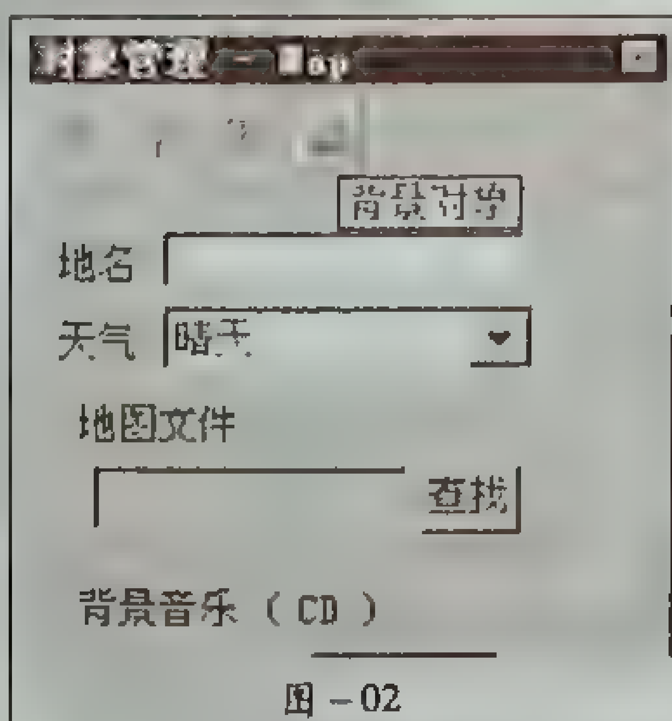
现在为我们的新游戏制作第 个场景！场景称为“Stage”，在程序里直译作“舞台”，我以为译成“关卡”或“场景”更合适。类似的古怪翻译还有不少，比如“分镜角色”之类，适应一下吧。

现在点击工具条上的[制作舞台]按钮 ，编辑器就会打开（再点一下会关上）。若之前已经打开了别的场景编辑器，现在出现的就是正在编辑的场景，你需要选择菜单中[文件/舞台]来新建。新建背景是灰蒙蒙的(因为没有指定底图)。



图－01

指定底图的方法是，先点击工具条[物件管理]按钮(图－01)，使[对象管理]对话框弹出来；然后点击上面的[背景对象]按钮，使背景设定选项显示出来(图－02)；最后选择地图文件，从而指定这个场景的底图。

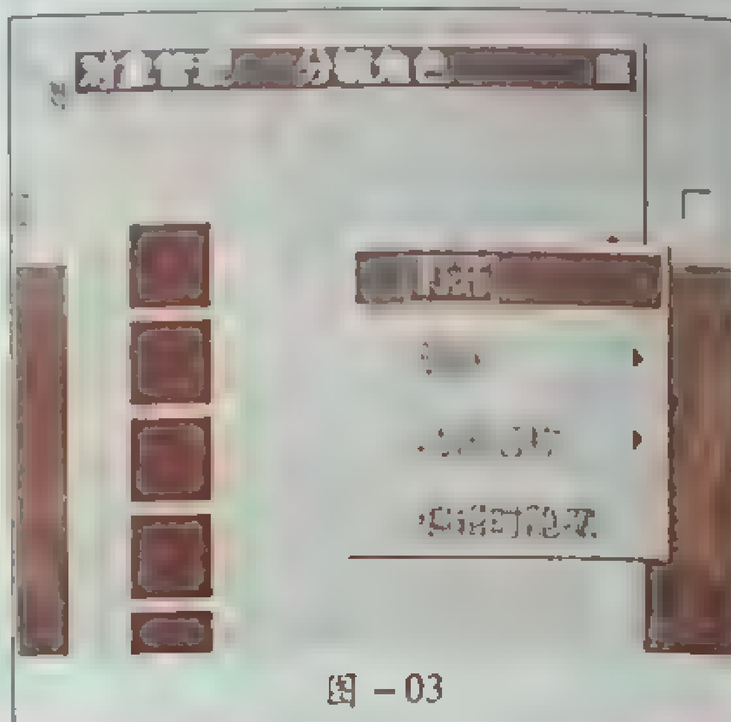


图－02

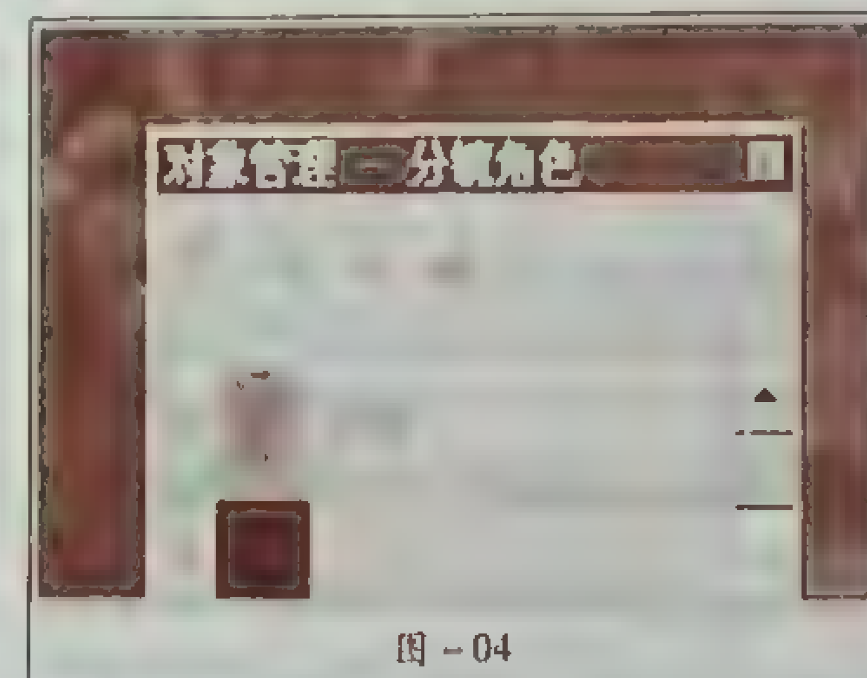
点击[查找]按钮，可以看到一系列制作好的地图。以后你也可以使用DICE提供的编辑器定制自己的地图，现在还是从已作好的地图中选一个吧。文件Village1.map描述的是村庄画面，而“dungeon”开头的则是“龙穴”一类的地下场景。选好后你马上就能在界面上看到选定的地图背景。

Step5

OK，现在点把万恶的Boss扔到地图上！还是在[对象管理]对话框上，点击工具栏的[分镜角色对象]按钮，然后在显示出来的列表中选第 条（编号31， 在上面点击右键，弹出来的菜单上点击[打开]按钮(图－03)。在之后显示的[打开分镜角色]对话框点[查找]，就可以在列表中选择Boss描述文件了.


图－03

当然建议选择“Boss”开头的素材，那些造型都比较酷，选好后点[OK]退出。在[分镜角色]列表上可以查看你选的Boss略图。如果发现选进来的是道具（比如桌椅板凳之类），还是重新点右键选择为好。龙穴里有张桌子当然没问题，不过桌子可不会跑过来跟你打一架^o^(图－04)



图－04

现在，在已载入列表的怪兽项目上点左键，然后用鼠标在场景上晃晃，可以看到怪物的影像在场景上跟随鼠标位置而移动。这时点击鼠标左键就可以将怪物放置在场景上，若不想马上放置，也可以点右键取消(记得要放在通路上哦。若放在走不过去的地方，主角就没有办法靠近了)。

如果放好后又想删掉，可以在怪物身上的右键菜单选择[物件/删除]。要修改怪物位置，可以在其身上的右键菜单选[显示/位置]，然后在对话框输入X和Y的坐标即可。改变怪物的面朝方向，在右键菜单中[动画名称/方向]中设置。

如果整张地图过大，又想看当前窗口之外的景象，可以用键盘方向键来移动窗口中的其他地图部分。

Step6

怪物Boss放置好了，我们的主角——勇者呢？主角出现的位置，在[物件管理/对象管理/背景对象/Gate]里指定。不过最方便的还是在地图上拖放来指定 在地图左上角，也就是坐标“0－0”的位置可以找到标着“1”的半透明按钮，用鼠标点住，然后拖到你希望主角出现的位置放手即可(图－05)

这类标志一共有5个，如果你的人物不是一开始就在当前场景活动，而是从其他场景走进来的，那么进入时就可以指定在哪个标志出现。本例只要指定一个就好，不必多想。

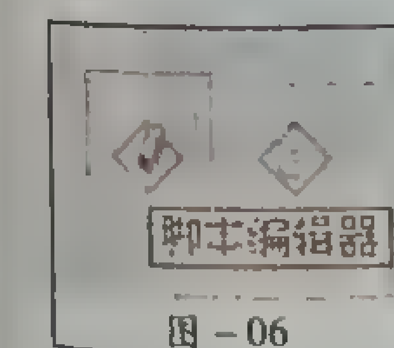


图－05

注意：这时可以先把场景存盘。选择菜单[文件/保存舞台]，会弹出对话框让你选择存盘目录和文件名。第一次保存时，自动设置成“我的文档”文件夹，可千万不要存这里：DICE会找不到你辛辛苦苦编辑的场景。正确路径是[..\DICE安装路径\我的游戏指定的目录]。比如笔者将游戏安装在[D:\Program Files\FhSoft\RpgDice]，而新制游戏的文件夹名称是“MyGame”；那么应该把这个游戏场景保存到[D:\Program Files\FhSoft\RpgDice\MyGame]。

还有一个要注意，存盘时留意一下场景工具条，[种类]下拉列表中选定的项目是[Field]，而不是[商店]、[事件]或[初始画面]等。一般只要你没有故意更改，这一项是不会变的。

Step7



图－06

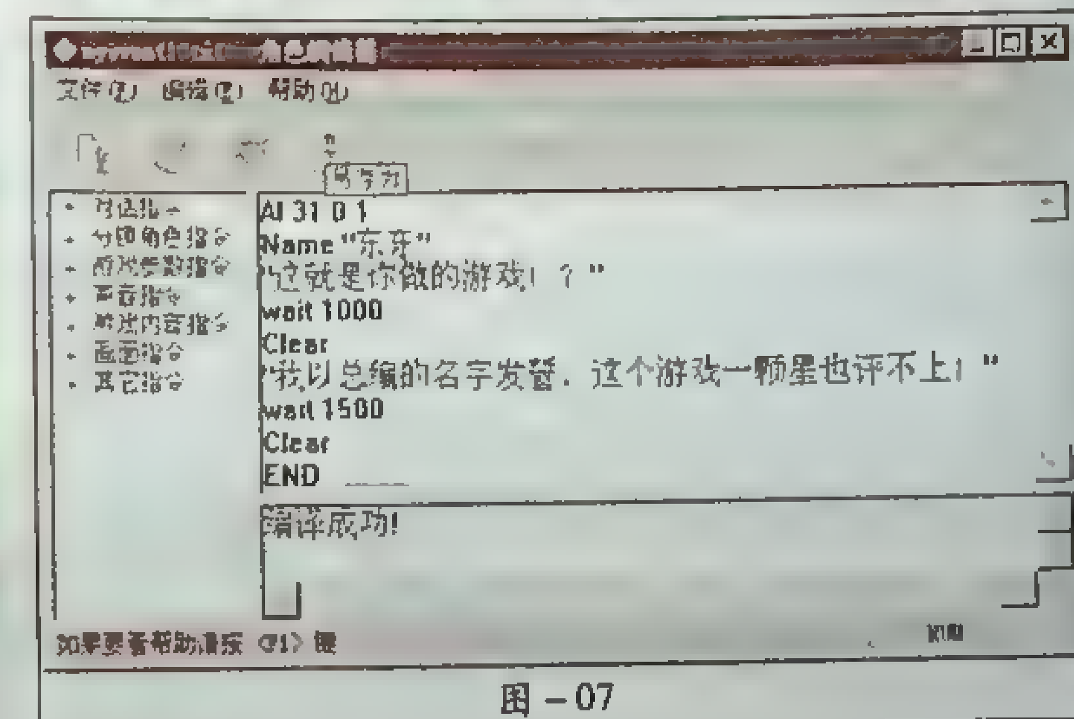
就要面对最激动人心的剧情了！首先做好一段演示脚本，稍后游戏中要调用。在工具条中选择[脚本编辑器](图－06)，在右边文本框输入如下脚本，其中分号后面的信息是注释，不输入也可以：

```
AI 31 0 1                       ;打开31号角色的AI开关，这个角色可以战斗了
                                ;无指定时，地图上的敌人不会开战
Name "东东"                     ;指定显示对话人的名字是"东东"
"这就是你做的游戏？！"          ;显示对话
wait 1000                       ;脚本暂停1秒，等待玩家读完屏幕信息
Clear                           ;消除刚才显示的对话
"我以总编的名字发誓，这个游戏一颗星也评不上！"
wait 1500
Clear
END
```

编辑好以后，选取[脚本编辑器]菜单的[文件/保存]，将脚本用“myenent.txt”或其他喜欢的名称存盘。

注意：同样必须将脚本文件存储到DICE所在目录，而不是“我的文档”这种地方。

现在对脚本文件进行编译，游戏不会识别你刚编好的TXT。在[脚本编辑器]的工具条点击按钮执行编译(图－07)，生成游戏可识别的SCR文件(按钮功能显然应该是“编译”，但浮动条的说明居然是“另存为”，奇怪)。

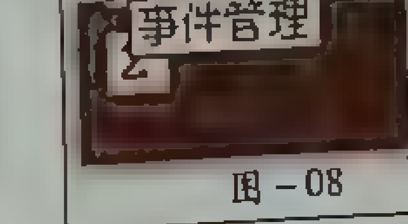


图－07

如果下方消息栏出现“编译成功”字样，说明.scr剧本文件已经生成，可以使用。如果出现错误提示，如“Error 0004：xxxxxx”这种信息，就说明第5行(4＋1)发生了错误，检查那一行，然后纠正并重新编译直到成功。如果剧情编辑器设定的窗口太小，消息栏可能出不来，这时点击最大化按钮即可看到。之后脚本编辑程序完成使命，可以关掉了。

Step8

现在回到DICE界面，编写实现剧情必不可少的触发器。编制触发器的目的：玩家走到Boss身边，应该自动演示刚才定义的剧本。同时为避免每次和敌人接触都演示剧本，故利用一个标志，把它设成On，然后接触时判定标志是否为On。是On则演示剧本，并把标志置成Off。这样第2次接触时，脚本检查标志为Off，就不再演示了。最后还要实现这样的功能：Boss被打倒则游戏结束。下面详述如何在事件管理器实现这些要求(图－08)。

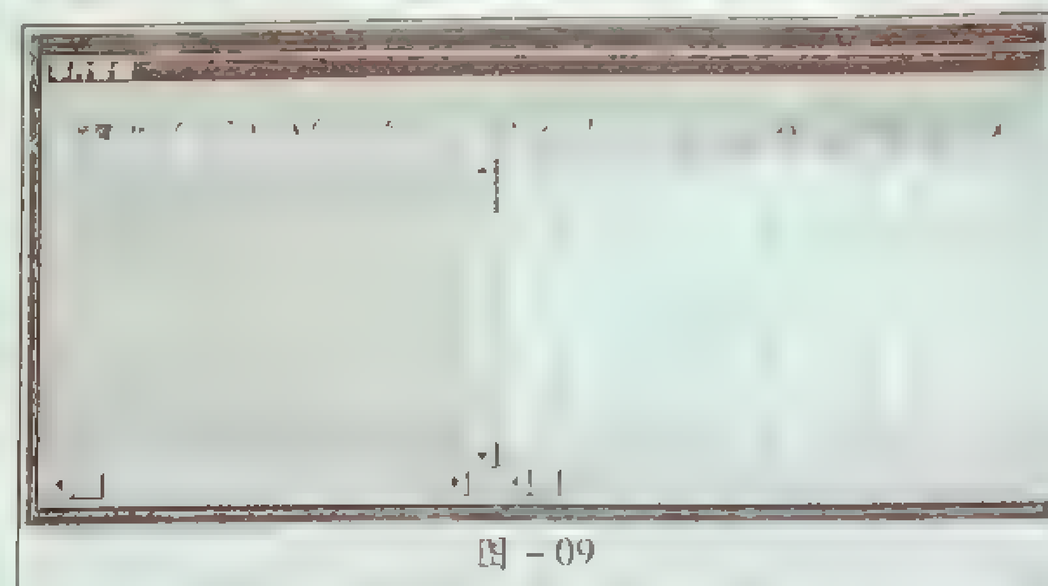


图－08

选择场景工具条的[事件管理]按钮，弹出事件管理对话框。对话框分成左右两部分，左边描述事件什么情况被



触发。右边描述事件触发时，做出什么反应(图－09)



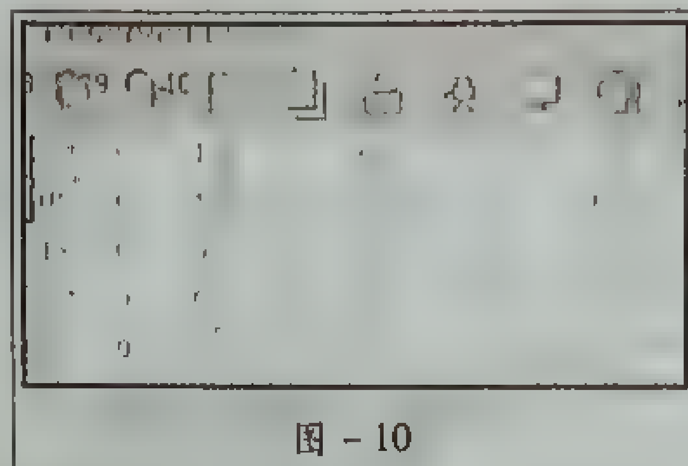
图－09

首先定义第一件事，设置标志初始值。先确定你的［步骤］按钮放在“1”上，放别的地方就没有效果了。然后在触发列表第一条点击鼠标右键，呼出触发条件菜单。选择［执行方法/只执行一次］。这样人物一进入场景时，游戏会先执行这一项触发器里定义的反应。在这条右边的反应定义中，由［参数 Action］对照的那一项点击鼠标右键，菜单中选择［Flag/显示］，然后在对话框中输“1”并点击［OK］即可。这表示将序号为1的标志设置成“On”状态。菜单中的［显示］/［隐藏］选项是将标志设置成“On”或“Off”。

现在开始定义第二项。在第二条触发部分点击右键，选择［值/Flag 检查］，然后在对话框编号输1，状态选［显示］；接着在同一个触发部上再点右键，菜单选择［分镜角色/冲撞的时候］。在对话框输入“31”和“1”(分别表示 Boss 和主角)并点击［OK］。

这表示，事件将在序号为1的标志设置成“On”，且主角和 Boss 相接触时发生。同样在右边反应定义［参数 Action］对照的那一项，右键菜单选择［Flag/隐藏］。在对话框中输“1”。选择［剧本 Action］对应的那项，右键菜单选择［打开］。在列表中选择上文编译生成的 SCR 文件（如果在这个界面看不到 SCR 文件，肯定是之前的步骤存错了目录或编译失败，必须回去检查0，

第二项，同样先在触发部右键菜单选择［分镜角色/消失的时候］，在对话框填入31，然后在右边反应部［计时器 Action］对应项右键菜单选择［延迟时间］(［计时器 Action］的图标经常会被［步骤选择］按钮覆盖，其实就是第一列，可以参考附图)(图－10)。在对话框中填2。设置这个是为了让 Boss 被打倒时，



图－10

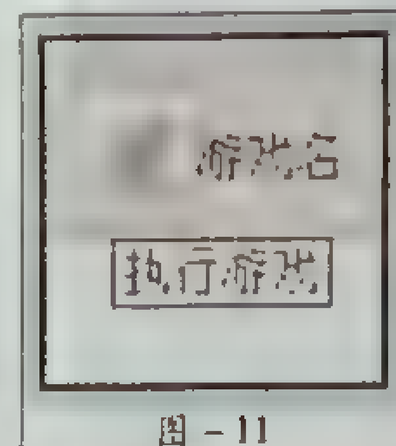
游戏不会马上瞬间退出，而是延迟两秒，让人感觉别太突然。然后还是这行对着［游戏 Action］那一项的右键菜单选择［游戏/退出］。这样游戏执行到这里，就可以延迟两秒后结束了。

所有场景编辑工作结束，将场景存盘。方法是选择主菜单［文件/保存舞台］。

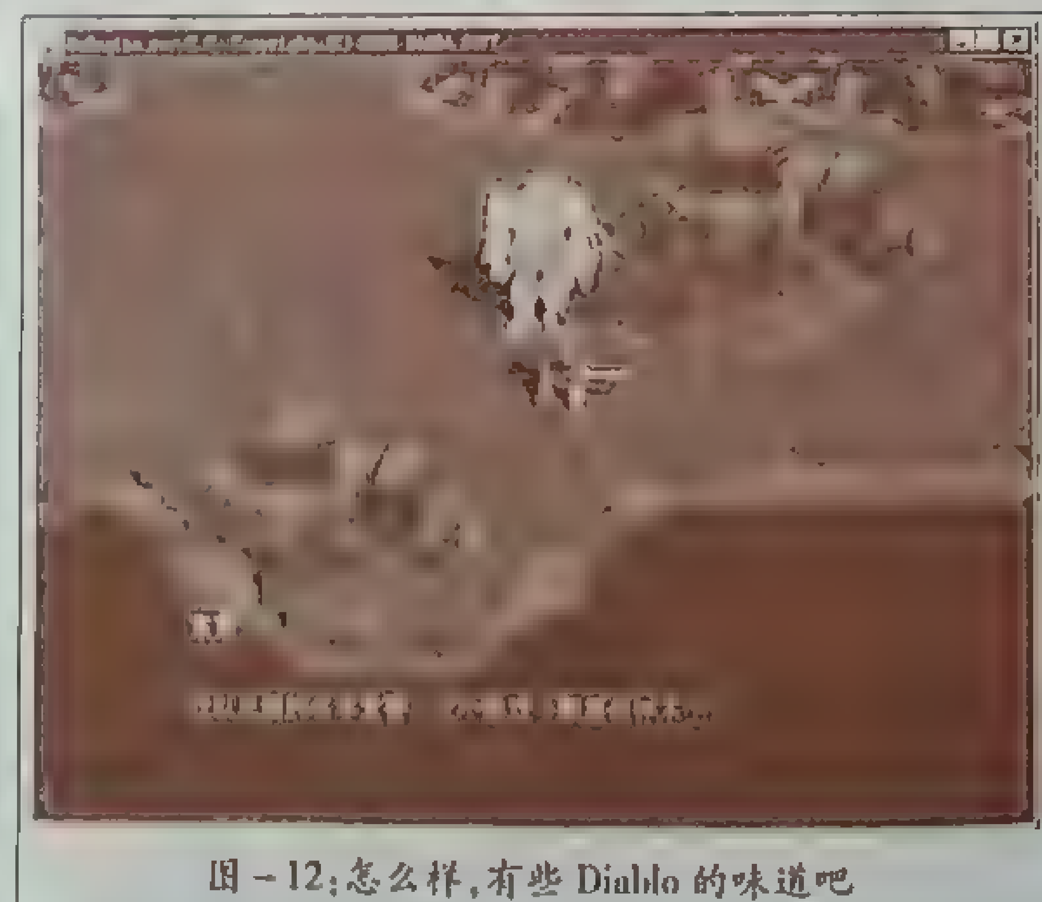
注意：请不要重复定义同一项操作，重复定义的每一个操作都会被记录，之后会在游戏中重复执行。想查看反应部中的某项究竟定义哪些操作，可在对应项目中点击鼠标左键，然后在菜单选［显示目录］，就可以在列表中浏览所有定义的操作。若要删除或修改，点击列表旁边对应的按钮即可。

Step9

终于可以运行游戏了。点击主窗口工具条［执行游戏］按钮（图－11)，欣赏你的第一个作品吧！如果主角已经打倒 Boss，却还不能触发那段剧情对白，那是因为距离站得不够近而已，走近一点试试。打倒 Boss 后程序退出，大功告成(图－12)。



图－11



图－12：怎么样，有些 Diablo 的味道吧

好了，第一课就上到这里。今天我们介绍了如何使用《游戏制作大师》制作一幕最简单的游戏场景，希望同学们课后多多练习。下一课将会讲解动作 RPG 的一些基础概念，以及在《游戏制作大师》中的一些术语含义。

今天就到这里，下课喽！■

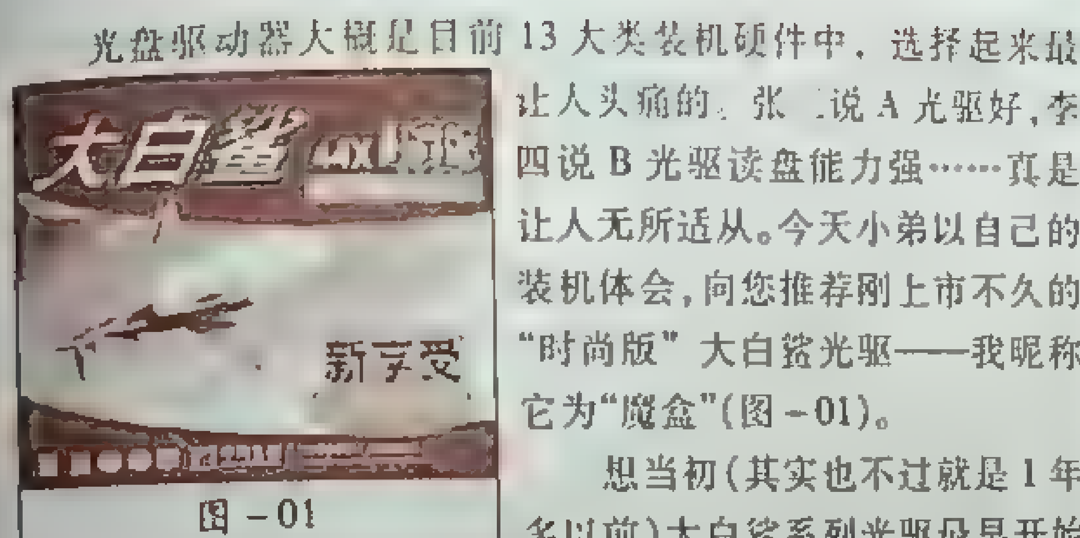
［未完待续］

前卫帅性 神奇魔盒

——“时尚版”大白鲨光驱

文/青山磊落险峰行　编辑/Chance

光盘驱动器大概是目前13大类装机硬件中，选择起来最让人头痛的：张三说A光驱好，李四说B光驱读盘能力强……真是让人无所适从。今天小弟以自己的装机体会，向您推荐刚上市不久的“时尚版”大白鲨光驱——我昵称它为“魔盒”(图－01)。



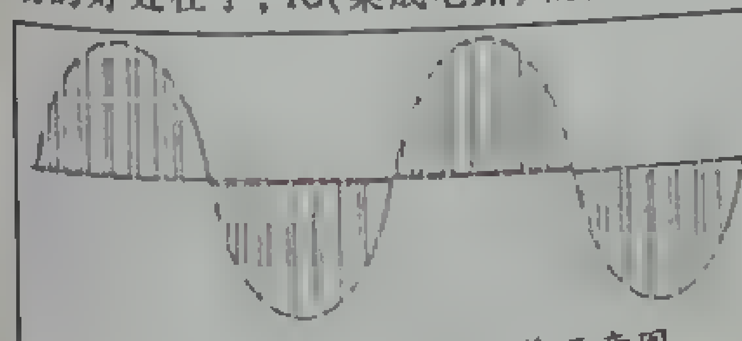
图－01

想当初(其实也不过就是1年多以前)大白鲨系列光驱最早开始采用全钢机芯，在它的带动下，这个技术特点成为了光驱行业的一项不成文标准。如今“时尚版”又带着不少新特性登场了。“时尚版”大白鲨将 DVD 驱动器的一体式结构用于自身，即内部不再是将各自独立的机芯与机架进行组合拼装，而是将其全部铸模整合为一体。这样精简了传动环节，有效减少部件连接处产生的振动。同时机体四周从内部采用密闭式封装，降低了盘片飞速旋转时产生的气流（这东西在机壳内到处游走碰撞就形成了高倍速光驱的噪音)，使人用起来舒心惬意。

众所周知，DVD 碟片容量一般为几 GB 或十几 GB，碟片存储数据的轨道排布比 CD 盘稠密得多。即使是十几倍速的 DVD 驱动器，盘片旋转起来也是上万转/分的速度。如此工作强度要求光驱无论是技术工艺，还是结构设计都要绝对质量上乘。“时尚版”大白鲨在这几方面毫不含糊，它在生产中经过了20几层的质量把关。

另外，拆开光驱你会发现，“时尚版”大白鲨采用了集成化程度更高的 MT1199E 控制芯片，它具有发热量更低、工作效率更高的特点。MT1199E 将微处理、DSP 数字信号处理和 Pre Amp 整合到一颗 IC 里，使得 PCB 基板的版面设计得以简化。同前代 MT1198E 相比，它的大小和厚度都减少了一半。

MT1199E 采用 PWM(可调脉冲宽度)马达，使主轴在旋转工作中可以实现间歇。与普通光驱用的三相马达相比，它的功耗大大降低——只需要3.3V 电压即可工作。采用 PWM 方式驱动的好处在于，IC(集成电路)的温度会更低，Spindle Motor(主轴发动机)可以进行稳定的升降速，不易因高速运作使 IC 发烫导致 CD－ROM 降速甚至 IC 烧毁，有效延长了光驱使用寿命(图－02)。

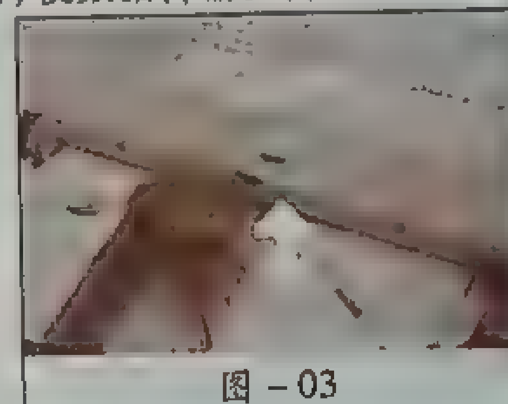


图－02：PWM 马达工作示意图

新式马达配合“一体式”结构使整个机芯的质量减小，光驱重量减轻，工作时需要的驱动电流更小，减少了整机的能耗和发热，又进一步保证了产品的稳定工作。即使在炎热的夏季，长时间连续使用“时尚版”大白鲨也不会有任何问题。

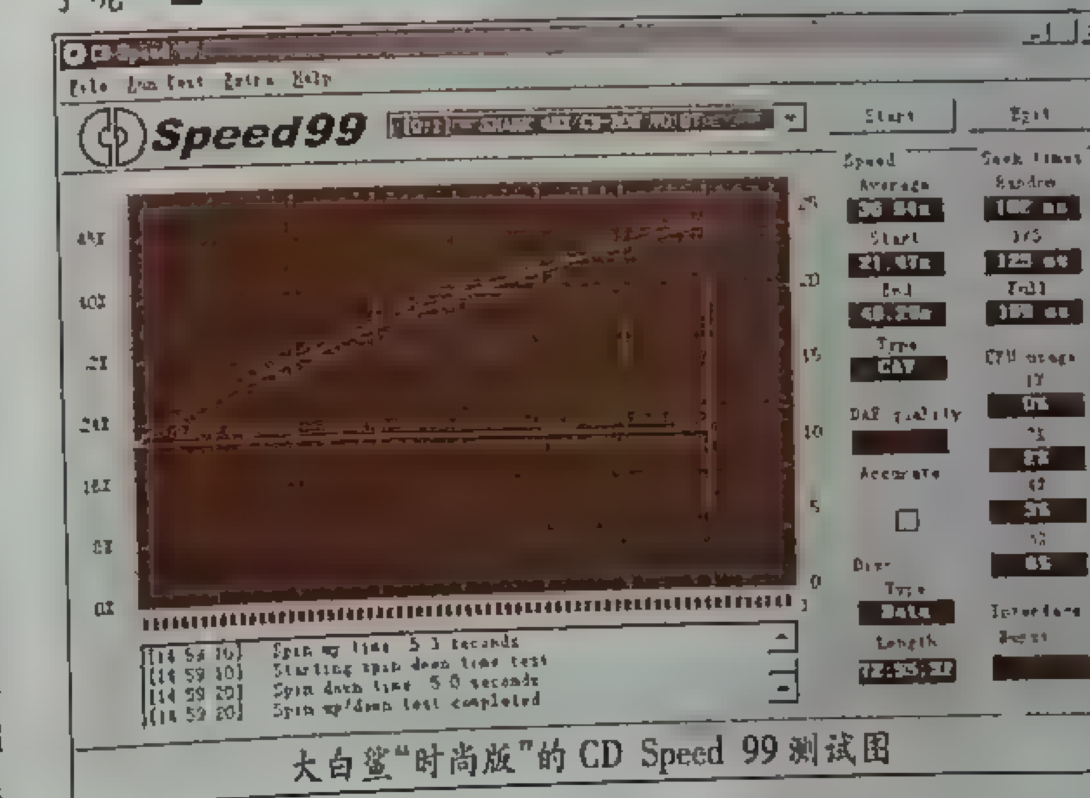
这些零部件虽好，但它们都离不开一片工艺精良的 PCB 底板。“时尚版”大白鲨的 PCB 使用 FR1 纸质酚醛树脂铜箔积层板(好长的名字，英文更可怕：Copper Clad Paper Phenolic Laminate)。这种材料的板进行低温打孔时心寸精密度非普通 PCB 可比。同时它具有良好的电器火灾安全性，能够防止因粉尘堆积或湿气水滴产生的静电火花所造成的火灾。而且它具有良好的耐热性，符合 UL 规定的130摄氏度最高连续操作温度。高品质的 PCB 板再加上合理的设计布局，使数据传输及传导效率大幅提高。

“时尚版”这个魔盒还有一个贴心小设计以体现其独到入微之处。针对当前劣质光盘泛滥、盘片质量参差不齐的状况，“时尚版”在光驱舱门处增设了一个 ASF 安全防护系统（图－03)，最大限度减少了劣质光盘在驱动器中碎裂的可能性，避免碎片飞出伤人，保证了用户的安全使用。



图－03

这个很不错的魔盒已经陪伴了我1个多月，到现在还没碰到读不出来的光盘，表现很是了得，不知你是否也有点动心了呢？■



大白鲨“时尚版”的 CD Speed 99 测试图

电脑硬件测试大曝光（下）

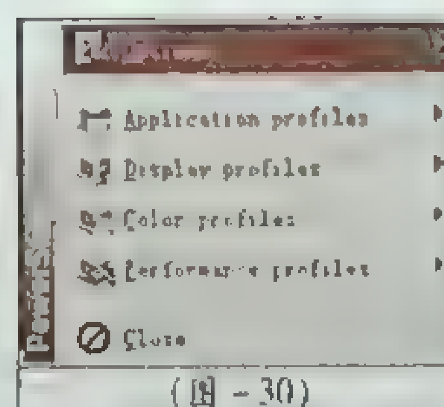
文/PCPOP.COM·黄卉　编辑/Chance

（接上期）

5、[显卡测试]

显卡信息：

PowerStrip：它的通用性与方便性是我们向你推荐的原因（图-30）。其中[Options]包含如下内容。



（图-30）

Adapter Information：显卡AGP工作模式和识别ID等信息；

Monitor Information：显示器信息；

Hot Key Manage：热键的设定；

Resource Manage：显卡的资源管理，比如显存地址段的分配和IRQ中断状况；

Desktop Icons：桌面图标管理；

Application Profiles：应用调整，可在这里设定与显卡相关的细节；

Display Profiles：显示调整，设定有关显示器的参数，如刷新率；

Color Profiles：色彩调整，如Gamma、RGB及灰度对比等；

Performance Profiles：性能调整，可设定显卡芯片/显存运行频率及一部分相关D3D/OpenGL驱动参数；

显卡测试：

3D WinBench 2000：一款显卡2D/3D品质的测试工具，虽然项目全面详尽，但最大的缺点是耗用时间过长，建议大家没特殊要求，不必动用这个大块头。

Game Test1 - Helicopter	直升机演示，着重测试显卡三角形与顶点像素生成能力，夹有部分雾化测试。三角形生成共分为3档（Low/Medium/High），相对应的生成量为6997/13520/53026，顶点像素量为11601/22875/71292。
Game Test 2 - Adventure	场景中使用到Skinned和Distance LOD特效，其中前者让人体动作的关节看起来更平滑，而后者则根据场景远近角度自动调整纹理细节度。另外三角形及顶点像素，同样也分为3档（Low/Medium/High），对应生成量与顶点像素量分别为9392/13520/53026与16356/24023/36983
CPU Speed Test	只有色深，材质和Z-Buffer都设定为16bit时方能生效。测试在640×480画面下的CPU性能，同时测试画面帧数
Fill Rate Test	材质填充率测试。进行两次，第一次为单材质填充，后一次为多材质（支持单通道4材质）。3Dmark 2000对应大部分主流显卡，进行了一定程度的材质填充优化
High Polygon Count Tests	针对显卡T&L单元的多边形及光源生成测试。每个画面多边形包括1万5千个三角形 3个测试光源分别为1个单向光源/1个单向光源+3个顶点光源/1个单向光源+7个顶点光源。
Texture Rendering Speed Test	纹理渲染速度测试，进行4种（8/16/32/64MB）渲染，如果显卡本地显存不足64MB，则调用主内存，但前提是主内存至少有128MB。
Bump Mapping Tests	凸凹映射贴图测试。支持环境凸凹贴图，但目前似乎只有Matrox的G400/G450与ATI的RADFON支持。
Image Quality Test	可将显卡生成的画面与标准参考画面进行对比，不过只有注册用户方可使用。

▲ 表-03

3DMark 2000：注重显卡画质、速度与3D特效支持的测试程序，它的测试最接近显卡在游戏中的实际表现。项目内容详见表格（表-03）。安装Result Browser 2000这个附件后，还可以将各款显卡测试结果以图例形式保存下来进行对比。

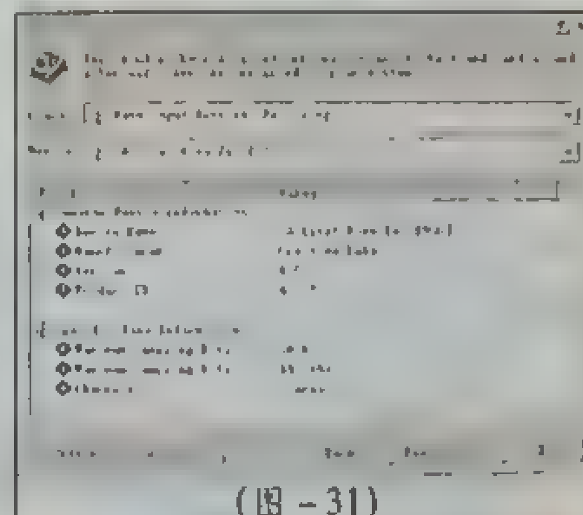
QUAKE Ⅲ ARENA：测试显卡在游戏中的OpenGL表现。单独测试显卡，我们推荐使用HQ模式下的高分辨率。进入游戏，键入[~timedemo 1]，[demo demo001]（或者demo002）。自动运行结束后，再次按[~]可以查看测试结果。

SPEC Viewperf 6.1.2：专业的显卡OpenGL测试软件。建议使用它测试时，平台应该是基于NT核心技术的操作系统。项目共有6项，测试了显卡在OpenGL下的多边形、建模、三角形生成、Z-Buffer、顶点生成、纹理和线框模型等众多内容，具体测试内容已不是本文的讨论范畴。

6、[声卡测试]

声卡信息：

SiSoft Sandra 2001 Professional：其中的[Sound card Information]可以报告你详尽的声卡状态（图-31）。在这里你可以了解声卡采样精度与回放精度之类的关键信息。

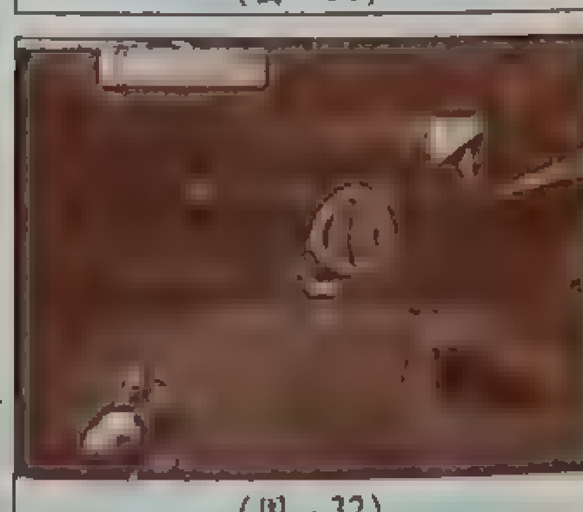


（图-31）

声卡测试：

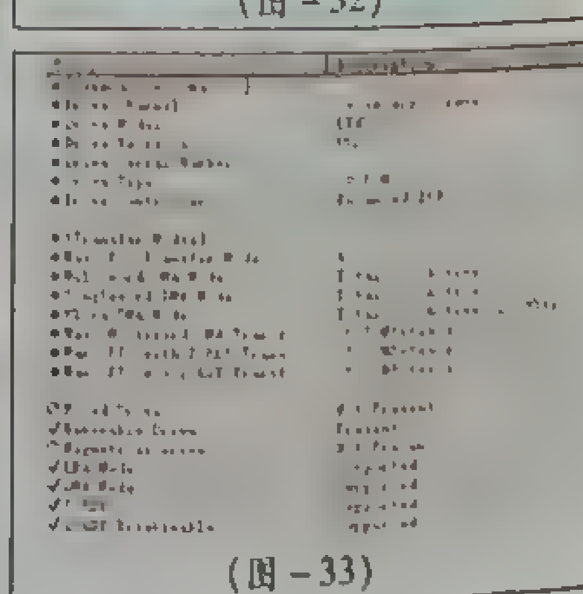
和上文提到的众多测试不同点在于，声卡测试在多数情况下，需要加入测试者主观感受的成份，当然专业级测试也包含大量的数据指标

Audio WinBench 99：ZD公司产品，可惜的是它不支持时下流行的一些音频API，包括A3D与EAX。测试中，它主要进行CPU占用率和音源定位测试 在CPU占用率测试中，声卡使用44KHz/22KHz和8bit/16bit搭配，另外还有Static/Streaming模式下的CPU占用率。如果声卡处理能力不强或是软声卡，那么这项测试中不可能会有好成绩。



（图-32）

Sensaura Playroom：重点测试声卡定位能力。它运用的音频API是DirectSound 3D。该软件以上视角将玩家位置设于房间内，周围有各式音源，或运动或静止。测试者可以通过键盘控制人物移动，以感受音源位置的变化，发声音源共为7点。除此之外，也可以对比硬件级定位与软件模拟定位，或者改变测试所用设备（音箱或耳机）（图-32）



（图-33）

7、[IDE设备测试]

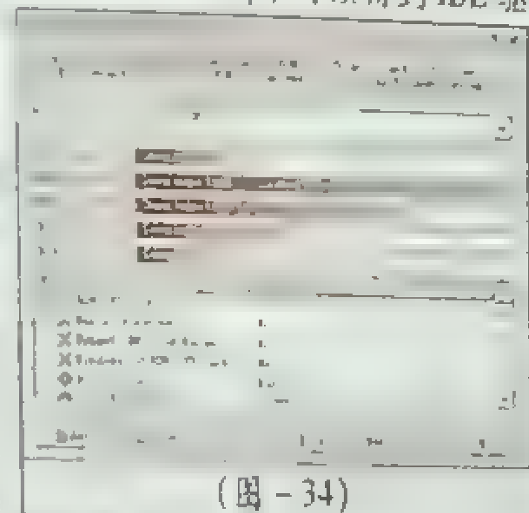
IDE驱动器信息：

HWiNFO32：[Drivers]分类的[IDE ATA Drivers]中可以得到IDE驱动器的具体信息（图-33）

性能测试：

CDSpeed 99：测试IDE光盘驱动器各项性能，包括内圈/外圈速度、DAE品质测试、寻道时间、CPU占用率和光盘退出/载入速度测试等。

SiSoft Sandra 2001：其中的CD-ROM/DVD BenchMark可以测试不小于64MB的数据光盘，然后即会给出一份有关光驱各项性能的图表（图-34）



（图-34）

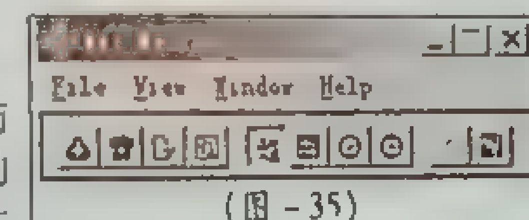
8、[MODEM测试]

MODEM信息：

想要了解MODEM设置信息，并不需要太多借助第3方软件，请依次打开[控制面板]-[调制解调器]-[诊断]-[详细信息]就可以了。

MODEM测试：

Net Media：能测试出大量与MODEM有关的数据。可供观察的参数窗口相当多，而这些选项则主要集中于主菜单（图-35）。各选项的基本内容如下。



（图-35）

File：只包含一个[Close]关闭选项；

Home：家用模式，选此项只提供基本的速度上限动态观察窗口。

Summaries：概要选项，提供类似网络吞吐量/监控上网时间等观察窗口。

Details：详细选项，提供CPU占用率/MODEM当前bps速率等高级观察窗口。

Open All：打开所有观察窗口。

Close All：关闭所有观察窗口。

Call Log：记录窗口，其中记录了拨号过程、平均流量和联接速度等信息。

Health log：网络健康状况记录窗口。

History Report：历史报告，包含了ISP繁忙程度等。

Session Summary：重要参数摘要。

Help：帮助选项。

如果一时间找不到Net Media，又急于了解当前MODEM下载/上传速度，很简单：只需使用Windows附件中的系统工具，其中系统监视器可以满足你的要求。打开系统监视器，点击[编辑]，选中[Dial up Adapter]，选[每秒接收的字节/每秒传送的字节]（一定要选中"字节"才能正确测出MODEM下载及上传的真实速率，而不是选择"帧"）。

附录：各测试软件下载网址：

SiSoft Sandra 2001 Professional www 3bsoftware.com/sandra
ZD WinBench 99：www.zdbop.com
Content Creation Winstone 2001：www.zdbop.com
HWiNFO32：www mydrivers com
Superπ：superpi.yeah.net
WCPUID：www h-oda com
Memory Speed：www.pchome com
3DMark 2000：http //gamershq.madonion.com
SPEC Viewperf 6.1.2：www.spec.or
3D WinBench 2000：www zdbop.com
PowerStrip：www entechtaiwan.com
HDTACH：www donwload com
Audio WinBench 99：www zdbop com
Sensaura Playroom：www sensaura com
CDSpeed：www cdspeed2000 com
音箱测试：www mydrivers com
DisplayMate：www.displaymate.com
MODEM：www.download.com
作者主页：http://www pcpop com

9、[音箱测试]

音箱信息：

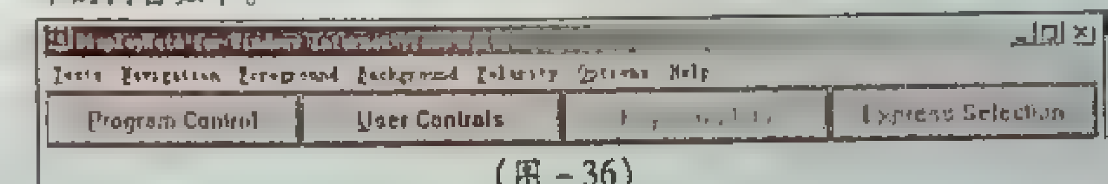
多数情况下，你只能通过厂商的宣传资料、媒体的文字介绍或PDF技术白皮书才能了解详细信息，这很有些无奈的意味。

音箱测试：

对于不属于发烧友之列的电脑用户，网络上有一套适合主流音箱的测试系统。它通过播放两段录音回放，来监察音箱高频上限与低频下限能力。高频和低频是两个独立程序：前者测试20KHz~13KHz，信号时间4秒；后者测试20Hz~200Hz信号，每段信号回放约5秒。如果音箱质量不高，就会出现只见喇叭动不闻声音来，或者根本无任何动静。

10、[显示器测试]

DisplayMate：一套专业级显示器测试软件，通过摸拟多样化脚本画面（包含字处理和高彩对比等）来测试显示器图象表现（图-36）。主菜单的内容如下。



（图-36）

Tests：包含所有Set Up/Tune-Up下的测试内容；

Navigation：测试向导，引领你一步步完成测试；

Foreground Background：前景与背景色调节菜单；

Polarity：极限性，可用于调整测试画面、字体与字体背景颜色。分为Normal Video/Reverse Video两种模式；

Options：选项调整；

Help：帮助菜单。

主测试菜单：（图-37）

（图-37）

▶Set Up Program部分

Introduction：基本信息简介；

Set Up Display：这个选项主要进行显示灰度与对比度测试；

Video Obstacle Course：画面虽与Set Up Display中的画面取材一样，但经过了特别处理，所以如果你的显示器不过关，将会出现诸如桶形失真与色彩还原失真等问题；

Master Test Pattern：这张主测试画面进行了色彩渐变、灰度渐变和聚焦测试等多项Windows下的色彩考察。

Video System Information：给出详细的桌面设定及显示器部分对比数据；

▶Tune-Up Program

Geometry and Distortion：几何失真测试；

Sharpness and Resolution：边缘锐度/分辨率测试；

Color and Gray-Scale：彩色/灰色素测试；

Miscellaneous Effects：混杂测试。

四、最后的说明

硬件性能的发挥在测试过程中会受到很多客观因素影响，测试不是万能和100%准确，最终的结论是一种综合多方因素的结果，所以希望玩家能客观看待测试工具给出的分数。■

驱 动 之 家

——每月 *Power Up!*

文/驱动之家·小晔　编辑/Chance

[视频区]

■ nVIDIA 全系列显卡公板驱动 12.10 版

适用平台：Win9x/Me

发布日期：2001 年 5 月 3 日

对应型号：nVIDIA TNT 系列；nVIDIA TNT2 系列；GeFORCE 系列；GeFORCE2 系列；Quadro 系列；Quadro2 系列；GeFORCE3

文件长度：5.04MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/win-9x-me-1210.zip

■ nVIDIA 全系列显卡公板驱动 12.10 版

适用平台：Win2000

发布日期：2001 年 5 月 3 日

对应型号：nVIDIA TNT 系列；nVIDIA TNT2 系列；GeFORCE 系列；GeFORCE2 系列；Quadro 系列；Quadro2 系列；GeFORCE3

文件长度：2.59MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/win-2k-1210.zip

■ nVIDIA 显卡公板驱动 12.10 版

适用平台：WinNT4

发布日期：2001 年 5 月 3 日

对应型号：nVIDIA TNT 系列；nVIDIA TNT2 系列；GeFORCE 系列；GeFORCE2 系列；Quadro 系列；Quadro2 系列；GeFORCE3

文件长度：2.14MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/win-nt-1210.zip

■ Matrox 显卡驱动 6.22.010 WHQL 版

适用平台：Win9x/Me

发布日期：2001 年 4 月 26 日

对应型号：Matrox Millennium G450、Millennium G400MAX、Millennium G400、Millennium G200 显卡

相关信息：该版本比较早前发布的 6.51 版稍低，但是通过了微软 WHQL 认证，稳定性和兼容性最佳

文件长度：3.49MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w9x_622.exe

■ Matrox 显卡驱动 5.32.010 WHQL 版

适用平台：Win2000

发布日期：2001 年 4 月 26 日

对应型号：Matrox Millennium G450、Millennium G400MAX、Millennium G400、Millennium G200 显卡

相关信息：通过了微软 WHQL 认证的版本，稳定性和兼容性很好

文件长度：3.42MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w2k_532.exe

■ Matrox 显卡最新 BIOS 及系统工具 2.07.001 版

适用平台：Win9x/Me/NT4/2000

发布日期：2001 年 4 月 11 日

对应型号：Matrox Millennium G450、Millennium G400MAX、Millennium G400、Millennium G200 显卡。

相关信息：工具包提供 Matrox G200/G400/G450 显卡最新 BIOS，以及帮助用户方便设置显卡属性的软件。工具包主要包含以下内容：1. Matrox Emergency Disk，通过工具包中的 pbioswin 或 makedisk 程序，可以为显卡 BIOS 制作备份盘。如果升级 BIOS 时出问题，将这张磁盘插入软驱重新启动即可恢复。它是升级 Matrox 显卡 BIOS 失败时的救命稻草。2. 能够让带有 TV 功能的 G200/G400 显卡拥有 DOS 下的 TV 输出。3. BIOS Configuration，可以通过 pbioswin 程序方便地设置 G200/G400/G450 显卡的 BIOS 功能选项。4. Removing Matrox Software，干净彻底地反安装操作系统中的 Matrox 软件组件，如驱动、PowerDesk、视频捕获/编辑程序。5. PCI/AGP 检测工具，如果系统出现问题，可以利用这个小工具得到系统完整的配置信息，以便提供给技术支持人员

文件长度：1.90MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/setup207.exe

■ ATI Radeon 显卡驱动 5.13.01.3132 版

适用平台：Win2000

发布日期：2001 年 4 月 25 日

对应型号：ATI Radeon 显卡

文件长度：6.57MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/win-2k-3132.zip

■ ATI Radeon 显卡驱动 4.13.7103 版

适用平台：Win9x/Me

发布日期：2001 年 4 月 25 日

对应型号：ATI Radeon 显卡

文件长度：7.98MB

相关信息：该版本驱动针对 DirectX 8.0 和 OpenGL 做了进一步优化。速度比 4.13.7075 稍快，驱动界面提供 W-Buffer 和子象素中心的控制开关，但由于是 Beta 版，所以 ATI 不提供技术支持。推荐 Radeon 用户更新。

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/win-9x-me-7103.zip

■ Intel 芯片组公板视频驱动 PV6.3.1 版

适用平台：Win2000

发布日期：2001 年 4 月 27 日

对应型号：Intel 810/810E/810E2/815/815E/815EM 芯片组视频部分

相关信息：新版加入对 LFP(Local Flat Panel)的支持，这样就可以支持不含 EDID (Extended Display Identification Data 扩展显示器识别数据)的 LDVS 数字显示器；加入对 TV-Out 的动态侦测；加入对 1400×1050 象素分辨率的支持；允许 640×480、800×600 和 1024×768 象素分辨率下使用 100Hz 刷新率；修正使用 DirectX 加速 DVD 在切换 CRT/TV/Flat Panel 显示类型时蓝屏的问题；修正运行游戏(NASCAR)时系统重启的错误；修正当[动态桌面]和[Show the icons using all possible colors]都打开时系统图标的显示错误

文件长度：5.86MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/win2000.zip

■ Intel 芯片组公板视频驱动 PV6.3.1 版

适用平台：Win9x/Me

发布日期：2001 年 4 月 27 日

对应型号：Intel 810/810E/810E2/815//815E815EM 芯片组视频部分

相关信息：除修正了上文所述的 Win2000 版驱动错误外，还修正了游戏《F1 2000》中车模型显示及在时退回桌面的问题；修正了游戏《Airport Tycoon/AirMogul》中文本显示不出来的问题；修正了使用 Symantec《PC Anywhere》打开一个远程控制进程后出现"Explorer has caused an error in"的错误；修正了"DIBENG.DLL Explorer will now close"或"EXPLORER caused a general protection fault in module I81XDW9X.DRV at 0001:00007787"的错误提示；修正了微软《Excel 2000》中滚动表格时一些线会消失不见的问题。

文件长度：6.01MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/win9x1.zip

[主板区]

■ Intel 部分芯片组 Ultra ATA Storage 驱动 6.10.011 多语言版

适用平台：Win9x/Me/2000

发布日期：2001 年 4 月 8 日

对应型号：Intel 810/815/820/840/850 芯片组最新 Ultra ATA Storage 驱动

相关信息：全新支持 Win2000，更新了 Windows98/98SE/NT4 的相应功能，让您的系统充分发挥 ATA DMA/Ultra DMA 技术带来的性能优势，使硬盘得以充分利用。

文件长度：5.29MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/board/intelata610_multi.exe

■ Gigabyte 技嘉主板 EasyTune Ⅲ 超频工具 3.3(Beta)版

适用平台：Win9x/NT4/2000

发布日期：2001 年 4 月 10 日

相关信息：技嘉 EasyTune Ⅲ 是一款非常不错的基于 Windows 的超频工具，同时适用于普通及高级用户，可以自由选择 Easy Mode 或 Advanced Mode。对于前者，只要点击[Auto Optimize]就可以自动实现 CPU 超频。软件会尝试可能使用的频率，并将结果显示在控制面板上。如果用户精通超频，可以选择[Advanced Mode]，利用它可以小范围修改主频，充分发挥系统性能。如果使用 EasyTune Ⅲ 超频失败，重启计算机就可以恢复原状。

文件长度：1.39MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/board/easytune_33_beta.zip

■ VIA 4-in-1 驱动 4.30 Beta 版

适用平台：Win9x/Me/NT4/2000

发布日期：2001 年 4 月 13 日

相关信息：VIA 4-in-1 驱动 4.30 Beta 版包括 IDE 驱动 3.011 版、VIA AGP 驱动 4.05b 版、IRQ Routing 驱动 1.3a 版、VIA INF 驱动 1.20a 版。新加入反安装 VIA IDE Miniport 驱动的功能。这款 4.30 版 4-in-1 驱动还在 Beta 测试中，请谨慎使用。

文件长度：908KB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/board/via4in1430v(a).zip

■ Intel 芯片组驱动 2.80.012 版

适用平台：Win9x/Me/2000

发布日期：2001 年 5 月 3 日

相关信息：Intel Chipset Software Installation Utility 使 Windows 正确识别 430TX/440BX/440DX/440EX/440GX/440LX/440MX/440ZX 和 810/810E/810E2/815/815E/815EP/815EM/820/820E/840/850 一直到 860 等芯片组，并自动安装相应的 Inf 文件以体现芯片组的功能特征，推荐安装。

文件长度：1.55MB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/board/infinst_enu1111.zip

■ Epox EP-8KTA3、EP-8KTA3+主板最新 BIOS

发布日期：2001 年 4 月 16 日

对应型号：Epox 磐英 EP-8KTA3、EP-8KTA3+主板

文件长度：238KB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/bios/8kt31328.exe

■ Jetway 630CF/630CN 主板最新 BIOS L18 恢复精灵体验版

发布日期：2001 年 4 月 18 日

对应型号：继射日 815EP 之后，捷波 630CF/630CN 主板的用户也可以享受"恢复精灵"带来的便利了！"恢复精灵"在硬盘中划分一个很小的保护区来备份数据（占整个硬盘空间的 1/2048）。它可以将误删除及格式化的数据还原，甚至恢复 FDISK 过的数据（前提是 FDISK 重启后没有对硬盘进行新的操作）。对于系统崩溃、误操作、意外掉电之类故障，它可快速方便地恢复到备份前状态，而且都是在进入 Windows 操作系统前完成，不必担心因视窗系统受到破坏而无法恢复。

文件长度：238KB

下载链接：http://file2.mydrivers.com/bios/630cfL18.BIN

[磁盘区]

■ IBM 硬盘 Disk Manager 2000 工具 3.10.14 版

适用平台：Win9x/NT/2000/DOS

发布日期：2001 年 4 月 10 日

相关信息：这是 IBM 硬盘专用版。Disk Manager 2000 可以一步步帮助你完成 IBM 硬盘的配置工作。它内置 Disk Manager(DM) 9.55 版，可以对硬盘进行分区和格式化，还能使老式主板突破对硬盘容量支持的瓶颈(528MB、540MB、2.1GB、4.2GB、8.4GB、32GB)。运行程序，它将自动创建 IBM DOS2000 启动软盘，内含 Disk Manager 2000 全部内容。需要使用的时候，以软盘启动系统会自动进入管理界面。这个工具可以处理 IBM 硬盘的几乎所有问题，强烈建议用户下载使用。

文件长度：6.92MB

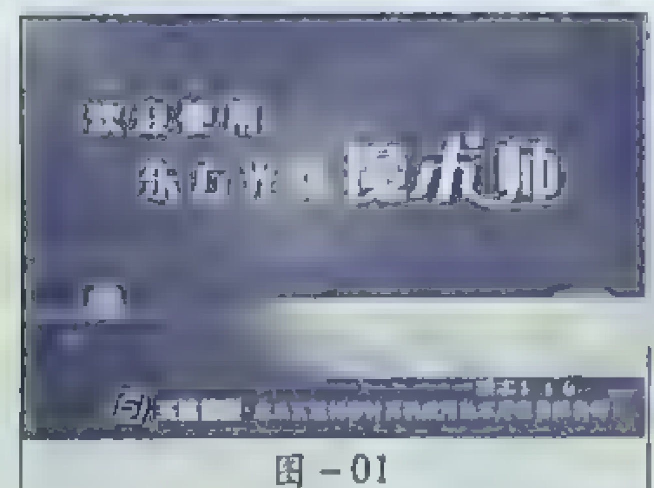
下载链接：http://file2.mydrivers.com/disk/dm_2000.exe

■

本月资讯速递

实达铭泰

实达铭泰近日推出一款虚拟光驱软件《东方光驱魔术师》(图－01)，该产品可以降低光驱、光盘使用损耗，防止驱动器老化和数据损坏，从而延长设备使用寿命10倍以上。《东方光驱魔术师》可轻松创建多个虚拟光驱(最多可达23个)，真正实现软件免光盘运行。虚拟光盘由硬盘读取数据，所以运行更快更稳定，最高可等效于200倍速物理光驱。它可对光盘进行完全镜像虚拟，除支持标准光盘外，还可以虚拟游戏、多媒体和资料光盘等。《东方光驱魔术师》制作的虚拟光盘允许用户添加注释和设置密码，在方便管理的同时安全性也大为提高(他人不可随意使用)。镜像文件支持压缩格式，某些光盘压缩比可高达60%，所需存储空间更小。制作音乐CD时可直接转换成MP3。生成镜像时如果不进行压缩，一张650MB的普通数据光盘只需5分钟即可完成，并能在Windows9x/Me/2000等系统下使用。该款软件赠送经典RPG游戏《永远的伊苏》，市场零售价69元，首批特惠39元

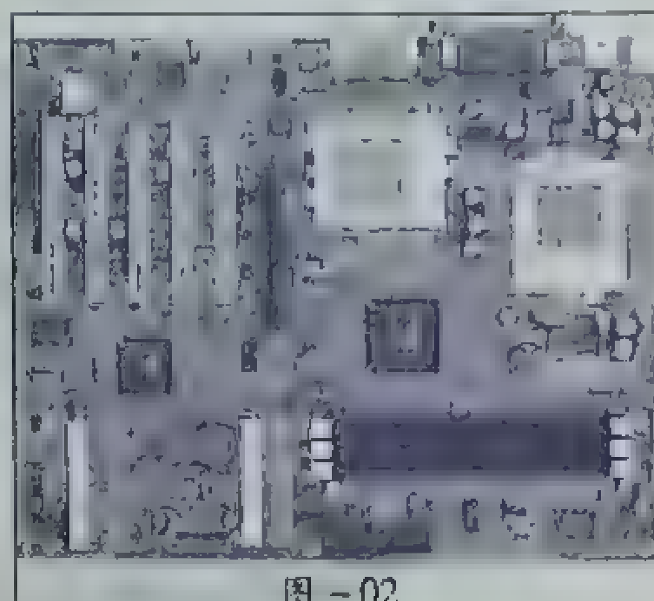


图－01

微星科技

随着Intel PⅢ处理器价格"大跳水"，个人电脑使用两颗CPU并行工作已经不再是可望而不可及的奢求。Windows 2000的日渐普及更将双CPU解决方案现实化。微星科技看准时机，领先推出DDR平台双CPU主板——Pro266D Plus，为入门级服务器/工作站和PC发烧玩家再添新选择(图－02)。

Pro266D Plus采用VIA最新Pro266芯片组，支持双Socket370架构Intel PentiumⅢ处理器和DDR SDRAM内存(带宽峰值可达2.1GB/S)，能令双CPU性能尽情发挥。这款主板可以选配板载IDE RAID控制芯片和IEEE1394接口，以低廉成本获得数据安全保证与优质I/O性能。它特别适合3D动画影像处理工作者，并符合某些用户对低阶服务器的需求。扩充性方面，微星提供1个AGP、5个PCI、1个CNR和3个DDR内存插槽(最多支持2GB)，完全满足用户未来扩展和升级需要

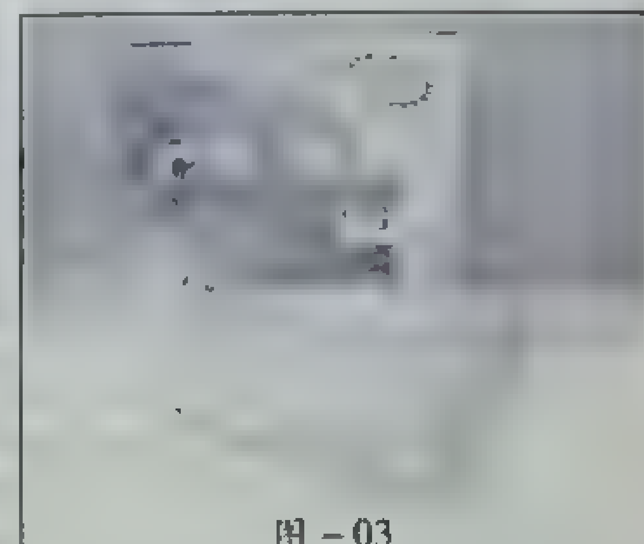


图－02

昂达机构

近日昂达机构推出ON－DATA 10×8×32×CD－R/W刻录机(图－03)。它采用标准IDE/ATAPI传输界面，配置4MB高速缓存，大大增强了刻录稳定性，可有效防止Buffer Under Run刻录失败。昂达刻录机具有10速写、8速复写和32倍最大读取速度，再加上内部采用独特的防尘抗震系统，以及高品质全钢机芯，充分保证了机器的低噪稳定运行。

此外该款产品还采用特殊的数字伺服系统，具有信息自动增补功能，使刻录机在工作时"顺畅无阻"。它对各类盘片的兼容性良好，保证资料读取与写入准确迅速。刻录机面板提供CD播放/选曲功能，使您无需通过软件控制，便可直接欣赏音乐。昂达刻录机还具有断电自动退盘系统，减少因突发情况给用户带来的麻烦。



图－03

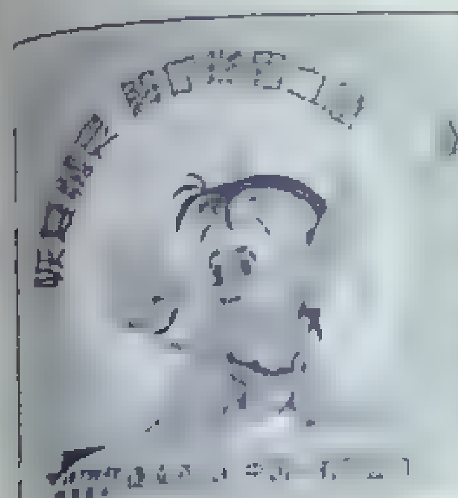
昂达对产品承诺"一年保修"，用户在使用过程中出现故障，立刻会得到全面的技术支持服务。昂达机构继光驱、显卡等市场取得不凡成绩后，将凭借其过硬的产品质量、强大完善的售后服务，进军风头正劲的CD－R/W市场！

捷锐科技

捷波(大陆地区注册名：捷锐科技)近日为用户专门赶制了4套内嵌"恢复精灵"体验版的主板BIOS，分别针对618AF、663Ultra、694AS和694CS。拥有以上几款产品的用户可以上网下载最新BIOS，让你的主板也拥有"恢复精灵"：

http://www.mydrivers.com/dir31/d12413.htm;
http://www.mydrivers.com/dir31/d12412.htm;
http://www.mydrivers.com/dir31/d12411.htm;
http://www.mydrivers.com/dir31/d12410.htm。

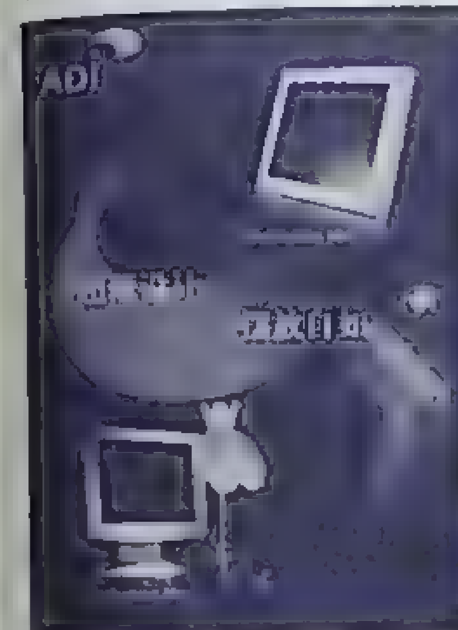
继推出第一款内置"恢复精灵"的射日815EP主板以来，"恢复精灵"以实用快捷、安全性高、占用空间少、操作简便；当系统崩溃、误操作或感染病毒时，可在极短时间内恢复到备份前状态的强大功能在用户中引起强烈反响。人们纷纷提出宝贵意见和建议，并希望在其他型号捷波主板也集成此功能。不久前推出的J－630CF最新BIOS便集成了"恢复精灵"。至于内含中文正式版的捷波主板也快上市，请广大用户密切留意(图－04)



图－04：捷波"恢复精灵"BIOS的代言形象

诚洲科技

ADI诚洲股份有限公司推出600系列液晶显示器：ADI I600和A600。液晶显示器在诸多方面都较传统CRT显示器有革命性改进。A600机身采用超薄设计，外形及色彩较为传统；而I600不仅超薄，配合前卫色彩，安装有独创性支撑结构(像架式设计)，摆脱了液晶显示器底座的束缚(图－05)。



图－05

以前液晶显示器高昂的价格让很多用户却步。自从ADI江苏厂投产以来，随销量增加带动产量大幅提升也使产品成本迅速降低，促使ADI液晶显示器售价降低了2千元左右。目前600系列的市场价仅为7980元。价格虽然降了，但"全球一颗'芯'"的保证没有变。

ADI传统领域也有新品推出：全球唯一具有3D功能，同时性价比极高的M系列M500和M700(图－06)上市。该系列是专为家庭和一般办公设计的高性价比、多功能显示器。它采用抗静电、对比度增强型平面直角显示管，提供专业调整功能(如色温、R/G/B独立调节和四角调整)。



图－06

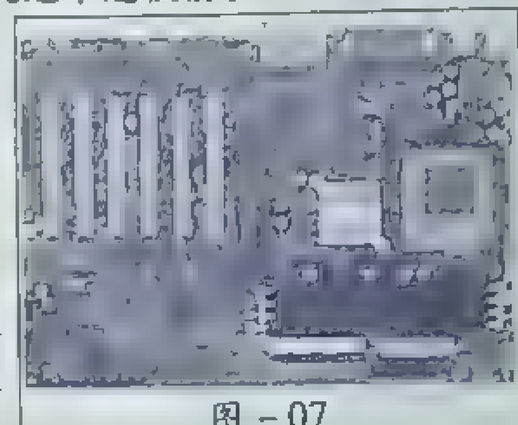
最具特色的还是M系列的3D功能。配套无线眼镜由两片穿透式LCD镜片组成，通过红外信号控制开关，使左右眼看到不同画面，然后叠加以产生真正意义的3D影象。这套系统全部由硬件组成，不需任何附加软件，只要在显示器OSD菜单中开启该功能即可。无论游戏还是VCD都可以产生立体效果。眼镜使用极为方便，通过红外线接收器工作，接收端可以别在衣服上。全套总价在2千元左右。ADI将"3D Cool"引擎预置在显示器内，暂不需要3D功能的用户可以只购买显示器，未来再选购3D 100眼镜，就可以享受立体视觉效果。

"3D Cool"是ADI从1999年开始的"龙门计划"成果之一，该计划专为显示设备规划发展方向并进行新技术开发。ADI稍后推出的F系列纯平新品也将装备此技术。

技嘉科技

技嘉科技近日推出了针对两款支持DDR内存的主板促销活动：适用于Intel处理器的GA－6RX－1主板捆绑128MB DDR内存，促销价1850元；配合AMD处理器的主板GA－7DX捆绑128MB DDR内存，促销价2100元。通过此次调价，技嘉使DDR PC系统的整体价格降到了7500元左右的主流价位，让用户能够领先体验真正的DDR系统之卓越性能。

技嘉发表日前还发布了GA－6OXET Universal"蓝炫风"主板(图－07)，它支持Intel最新高阶PentiumⅢ处理器。让您轻松升级到1.3GHz以上，享受高速运算的乐趣。该主板构架在Intel 815EP芯片组上，使用82801BA I/O Controller Hub(ICH2)高速南桥芯片，支持新一代UDMA 100的IDE传输规格。



图－07

GA－6OXET提供AGP4×插槽，供用户根据需要自行选购显卡；CNR(Communication and Network Riser)插槽插上多功能CNR卡，便可增加音效、MODEM与LAN网络功能。GA－6OXET"蓝炫风"内建创新公司的4声道音效芯片，支持S/PDIF和AC3数字输出，配合5.1声道译码器，即可成为高品质多媒体系统。

使用中文编辑您的手机电话簿不再是困难事！利用"蓝炫风"的选购备件SCR(Smart Card Reader)编辑套件，可以轻松处理手机电话簿，不论英文中文一样简单。

技嘉专有的Dual BIOS技术，让计算机大大降低BIOS中毒损坏而无法开机的危险。使用"超频悍将"(EasyTuneⅢ)的Windows软件，GA－6OXET使用者无须打开机箱更改硬件设定，便可以轻易超频。@BIOS技术让您利用互联网实时更新BIOS，永远保持电脑在最佳状态。

技嘉继GeFORCE2 Pro后再度发表另一系列显卡GeFORCE2 MX400/MX200。如果您是超级玩家，那么MX400将会是最佳性价比选择；而MX200可以更低价格使用户获得不错的效能体验。在3D功能之外，技嘉以不同选项提供多样化服务：电视输出(TV－Out)、数字液晶显示输出(DVI Port)及双屏输出(Dual VGA Output)。这些功能让玩家可以一边欣赏全屏幕DVD影碟，一边上网浏览。

GeFORCE2 MX400/200搭配32MB SDRAM显存，带宽2.7/1.3GB每秒。它们完整支持AGP4×与硬件T&L。更过信息请访问技嘉网站：http://www.gigabyte.com.tw/。

艾尔莎国际科技

德国显卡名厂艾尔莎(ELSA)近日将其新一代多媒体显卡全部以数字方式重命名。代号首位的"3、5、9"分别代表低、中、高3档产品，后两位数字代表显卡所用芯片代号。

影雷者MX是ELSA目前热卖的主流中档产品，为便于消费者识别，正式更名为"影雷者511"。影雷者511采用nVIDIA GeFORCE2 MX芯片，性能超过GeFORCE256约1.5倍。卡上配备32MB 5ns三星显存，两条Pipeline可同时进行实时贴图与光效运算——每秒最高处理2千万像素——使3D游戏场景更具震撼力。影雷者511不单速度惊人，配合Per－Pixel Shading及第2代几何光源处理引擎，画面品质更是艳丽逼真。

影雷者 511 系列共分 5 款不同产品，同样以 MX 为核心：影雷者 511TV－Out 有 32MB 及 64MB(图－08) 显存两种版本，支持 Video－Out 输出，满足消费者对多媒体应用的需求；影雷者 511 Twin(图－09)为 AGP 双显示输出并附加 TV－Out 功能，用户可接双屏幕扩大显示范围或运行不同程序，TV－Out 则可将视频信号直接输出到电视；影雷者 511 PCI 是 ELSA 特别为无 AGP 接口的玩家推出的版本，同样具有双 VGA 输出及 TV－Out 功能；另外为提供更完美的显示品质，影雷者 511 DVI (图－10) 专门提供 DVI＋VGA 双输出版本，同时支持传统 CRT 和 LCD 液晶显示器等

图－08

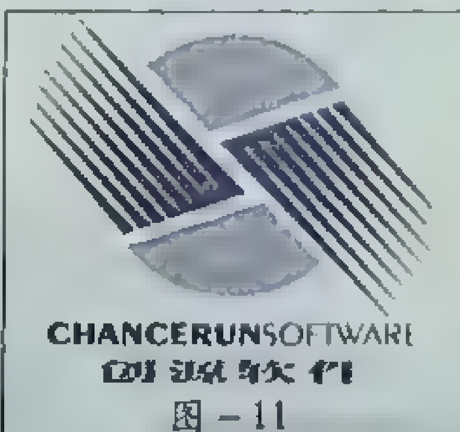
图－09

图－10

以上产品已开始正式供货，北京地区用户可致电 ELSA 独家总代理商——思创未来公司，电话：010－62618252/62632548/62571335/62572335

创源公司

目前网上出现一种通过电子邮件来快速传播的"快乐时光(happytime)"新型蠕虫病毒。此病毒的邮件主题为 Help，附件为 Help.htm。该病毒会将自身替换为桌面壁纸，利用 Wallpaper 刷新的特殊性保持自己处于激活状态。在不打开病毒文件的情况下，单凭鼠标移动便可运行发作。此新型蠕虫病毒执行后会生成一系列垃圾带毒文件，同时提取 Outlook 地址簿中的邮件列表或随机查找 HTML 文件所包含的 E－Mail 信息，并向它们发送大量带毒邮件，造成网络堵塞。当染毒计算机的系统时间满足条件：月＋日＝13 时(如 5 月 8 日、6 月 7 日……依次类推)，病毒将会删除本地文件、感染 EXE 和 DLL 文件，或者破坏 html 和 htm 格式文件。所以用户千万不要点 Outlook 中收到的主题为 Help 的邮件，请在 DOS 环境下删除。上海创源公司出品的"安全之星"反病毒软件可以直接查杀清除该蠕虫病毒(图－11)。



图－11

中科多媒体

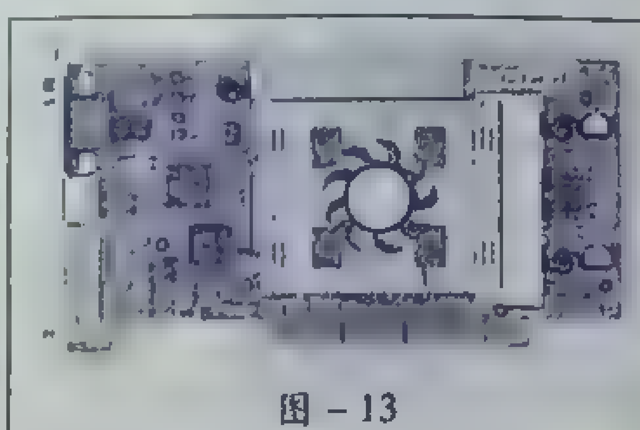
国内近百种 MODME 品牌在用户面前争奇斗艳，使消费者既有"选择空间大"的喜悦，又平添"如何下手"的困惑。近日中科大白鲨 MODEM 的专家为使用户在采购时能得到专业指导，开始进行"MODEM 知识普及活动"。在各大电子市场，中科工作人员义务向销售 MODEM 的柜台提供塑封调制解调器知识介绍卡，让用户在选购时"就地"就能"有据可依"。他们用专家的眼光、形象的画面与易懂的语言解除您购买时的选"猫"烦恼。同时中科还针对部分柜台销售人员进行定期技术培训，使他们能更好地为用户解答疑问，将中科的服务体系延伸全市场各个角落。中科此项活动，将把"无时无刻保护您的权益"服务概念进一步深化(图－12)。


图－12：中科主推的前卫 A 型增效 MODEM

丽台科技

GeFORCE3 显卡上市时间在延迟 1 个月后，丽台科技(Leadtek) 已确定将从 5 月起抢先推出采用 A5 芯片 (A09 PCB)正式版的 GeFORCE3 显示卡(图－13)。

正式版 GeFORCE3 所采用的芯片已调整为最新的 A5 版，而非先前曾一度出现在零售市场上的 A3 芯片 (A05 PCB) 版本 (nVIDIA 也更改显示卡上的部分线路布局方式，目前显示卡厂商所采用的"公版"也已从原本 A05 改为 A09 版)；另外，A5 版在图形芯片上所刻印的标志，已从原本 A3 版的 NV20 改名为 GeFORCE3。更重要的是，nVIDIA 已通知显示卡厂商，只有 A5 版显示芯片是目前可正式出货给消费者的唯一版本，未来 A3 版显示卡会要求进行回收。


图－13

在改采 A5 版芯片后，GeFORCE3 显示卡修正了原本在 Pentium4 处理器或采用威盛(VIA)芯片组主板上无法顺利运作的情况；改善了原 A3 版所发生的屏幕噪声干扰问题；解决了计算机无法顺利冷启动的问题。整体来说，A5 不但比 A3 稳定许多，而且性能也有更为明显的提升，超频可轻松飙至 235/520MHz 以上，令人心动！

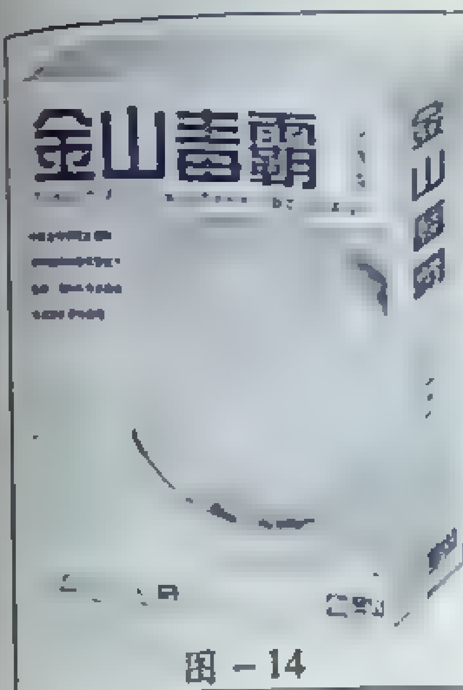
丽台 WinFast GeFORCE3 显示卡，内建 1 组 VGA、1 组 DVI 及 1 组 S 端子端口，可支持双屏幕输出(Twin－View)，可谓全功能装备。该款显卡的价格比最初估计的要低很多，约为 3900 元。

另外，丽台预计 6 月还将推出一款自行设计的 WinFast GeFORCE 加强版。除提供 WinFox 软件监控之外，加强版同时还具有 LED 侦测、芯片温度 电压、风扇转速监控等功能。WinFast GeFORCE3 加强版价格暂定为 4500 元。

精英集团

目前精英集团及其国内唯一总代理讯怡和金山公司宣布双方结成战略合作伙伴。精英主板将全面捆绑金山反病毒软件《金山毒霸》，这是全球最大主板厂与大陆反病毒软件企业最具规模的一次合作。

2001 年精英主板与《金山毒霸》进行全线捆绑，每款主板都将配备一套《金山毒霸》(图－14)。在此基础上，双方还将联合研发具有在线防毒功能的"精英毒霸主板.net"，将《金山毒霸》固化到精英主板中。同时通过《金山毒霸》客户端程序直接调用。它最大的特点是支持网上升级，并将升级文件直接写入 BIOS，保持防毒模块能及时防范最新病毒 双方希望通过此产品真正实现从根本上防止病毒侵害，为用户提供更为"坚固的 PC"。

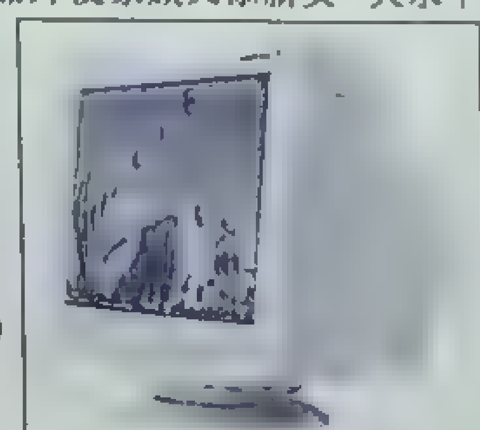


图－14

本次精英主板所带《金山毒霸》将全面配置金山最新推出的"CIH 终身免疫程序"。双方还在 4、5 月，通过在全国 7 个城市巡展及促销，向更多用户普及安全知识，提高安全意识。

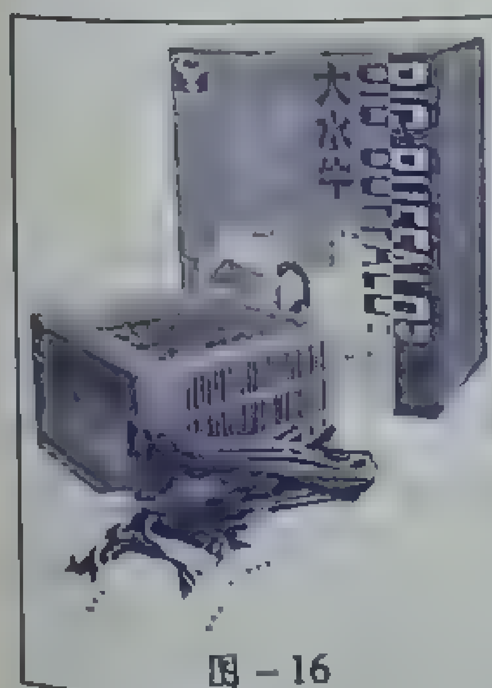
七喜电脑

广州七喜电脑公司大水牛极品外设家族又添新贵"大水牛 9KlrT" 19 英寸纯平显示器 (图－15)。2001 年 17 英寸纯平显示器已经成为市场主流，"大水牛"自推出 1999 元的 17 寸纯平显示器以来，市场反映良好。这次又推出 19 寸款型，更以全国最低价 2999 元发售。


图－15

该显示器针对家庭娱乐和设计要求较高的用户推出，拥有流线形外观，大方得体的"面子"。采用 95K 日立 19 英寸纯平面显像管，点距 0.25mm，具备抗静电、防反光功能；在色彩饱和度、对比度上均有极佳表现。18 英寸可视尺寸支持最大分辨率到 1600×1200@75Hz，使屏幕不再闪烁伤眼，利于长时间使用。具有中文 OSD 调节菜单，提供几何调整、色温、颜色、摩尔纹调节以及消磁等功能。配合单键飞梭设计，令用户操作得心应手。大水牛 19 英寸纯平显示器符合 EPA、VESA、DPMS 等节能标准，通过了最严格的 TCO99 认证，最大程度保障了用户的健康，是近期具有最佳性价比的显示器之一。

大水牛电源优异的品质和性能早已家喻户晓，继取得 AMD K7 专用电源称号后，近日其 P4 电源又首批通过 Intel 认证，再次见证非凡实力(图－16)。大水牛 P4 电源符合 ATX 2.03 设计规范，提供 5 大 1 小输出接口，具备足够的负载能力。电源除标准 ATX 电源输出外，更为奔腾 4 系统增加了 4 针的 12V 专用电源接口和 6 针主板电源增强接口，为系统提供充足稳定的动力。

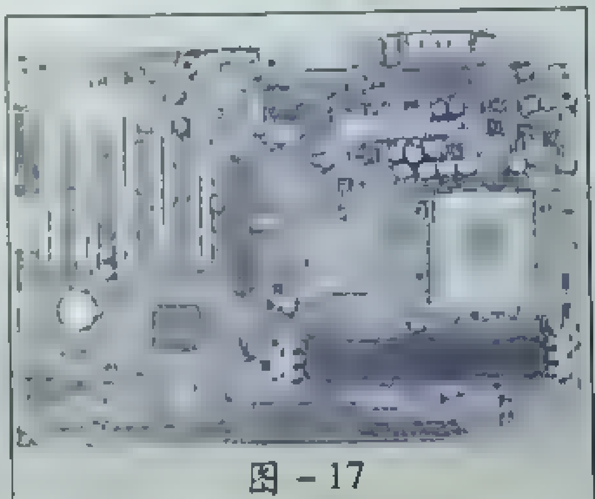


图－16

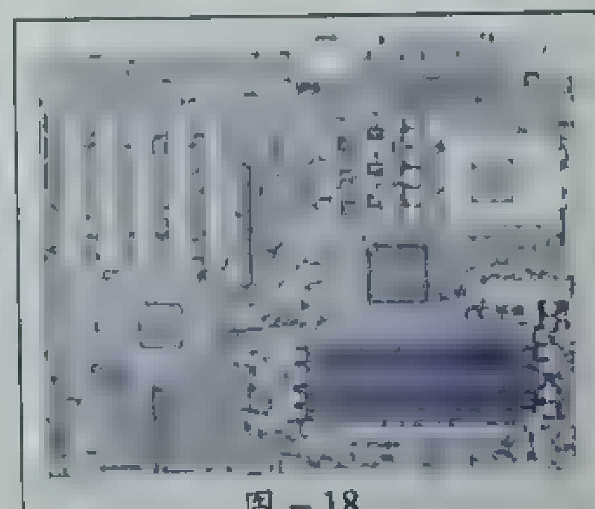
大水牛电源做工严谨，用料十足：外壳有大面积散热孔，功率三极管所连接散热片面积大且厚，有效增强散热效果；配合一个 0.21A/12V 散热风扇，电源自身可避免高温运作；加之智慧风扇自动温控功能，确保最佳散热的同时，将功耗和噪音降至最低 电源内部采用高指标器件，如 250V/470μF 的高压滤波电容和高质量 CBB(陶瓷基层) 电容，令大水牛 P4 电源拥有更纯净的输入电流和更高的电气性能。其输出滤波电容值也较大，对主板工作时的稳定性起到重要作用。电源内建电磁干扰过滤电路，并有过压、过流、短路等多重保护。大水牛 P4 电源也已通过 FCC－B、长城安规等行业认证，用户可安心使用。

DFI 友通资讯

DFI(钻石) 主板制造商台湾友通资讯近日庆贺成立 20 周年，决定 5 月推出 DFI 钻石 20 周年纪念珍藏版——DFI AK75－AL(图－17)！它采用 VIA KT133/686B 芯片组，支持 AMD K7 系列处理器。具备"雷、电、风、火"4 大绝技，合称"驭龙神技"，让用户轻松驾驭 Athlon 和 Duron，飙得顺心又安心。


图－17

雷：破解倍频，最高可达 12.5 倍，激发 K7 极限潜能！电：分段线性外频调节，可选外频至 250MHz，迅捷无比！风：风扇守护神 (Fan Guardian) 开机 5 秒，自动侦测运行状态，出现异常情况立即自动关机。火：热力守护神 (Thermal Guardian) 开机 5 秒，监控 CPU 温度变化，超越上限立即自动关机。AK75－AL 将全国限量发售 4000 片，请速行动。


图－18

针对日渐走红的 DDR 技术，DFI 推出新款支持 AMD 1.5GHz 以上处理器、支持 DDR 内存的 KT266 芯片组主板 AD72(图－18)。

AD72 采用 VIA KT266/VT8233 芯片组，ATX 设计，支持 200/266MHz 前端总线的 AMD Athlon/Duron 处理器及 PC200/PC266 DDR 内存。它应用 V－Link 技术，将南北桥芯片间带宽扩大到每秒 266MB，结合 AMD CPU 特有双倍速数据处理能力和 DDR 内存双倍流量规格，令 I/O 数据传输及影音表现大大提升。板上同时设有两条 184 针的 DDR 内存插槽和两条 168 针 DIMM，可支持使用 200/266MHz 的 DDR SDRAM 或 100/133MHz 的 SDRAM 内存，总容量最高可扩充至 2GB。扩充功能包含 1 条 AGP4×、5 条 PCI、1 条 CNR 及 6 组 USB 连接口。AD72 更提供完美的硬件超频环境；外频/倍频调整和 CPU 电压调整。不管是超频玩家还是游戏爱好者，AD72 都将表现出独树一帜的优异性能。

SONY

SONY CDU5211 可调速 Turbo 光驱自推出以来深受广大

电脑用户者喜爱，为答谢SONY爱用者的支持，该公司近日推出个新G2系列光驱(图－19)。CDU5211 G2具有以下4大特点：

创造性的读盘引擎：G2读盘引擎结合SONY领先技术，专门针对中国市场设计，具有无与伦比的读盘能力，让用户玩得开心。

Turbo Drive：CDU5211 G2预设为40倍速，按下托盘键5秒可提升至52倍速。将光盘取出后光驱自动回复40倍速。此功能足以应付市面上各种品质良莠不齐的光盘，达到减低损坏及保护盘片的目的。

采用SAS(已获专利)读盘平衡系统：此系统解决表面不均匀的劣质光盘读取问题，借助可加强光碟平衡的SAS(Sony先进转轴)系统，确保光盘高速旋转时仍保持良好可靠性。

支持数码音效解压(DAE)：CDU5211 G2最高传输速率为每秒7800KB，DAE(数码音效解压)速度为14倍速。它可让用户以较高速完成光盘刻录，缩短备份时间。

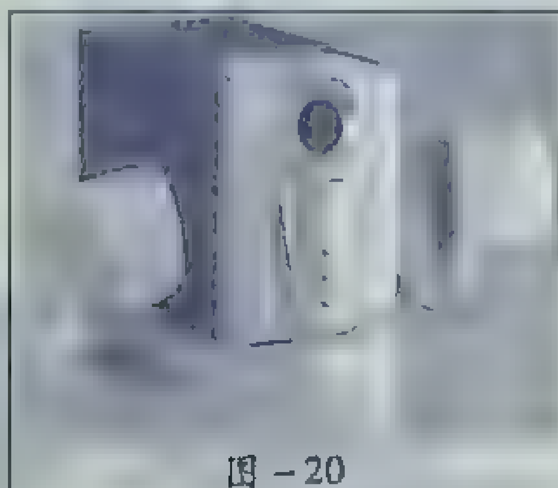
另外CDU5211 G2还采用全新合金机芯，加入防尘保护功能以提升光驱可靠性和品质，使其在恶劣环境下仍保持最佳状态。

SONY CDU5211 G2零售套装采用彩色包装盒，内含光盘驱动器、音频线、用户手册及螺丝，市场售价约420元。

图－19

爱德发高科中心

北京爱德发高科技中心5月上市的漫步者R211T具有鲜明的特点(图－20)：



图－20

首先外观时尚漂亮，令人眼前一亮。低音炮挺拔威风，凸起的弧形"帽子"配合卫星箱的弧面，整体线条优美。R211T有两种颜色可供选择(电脑白色和银蓝)。

其次它操作方便。因为电源开关/指示灯，音量旋钮和重低音旋钮全部前置在低音炮面板上，触手可及。

最后一套音箱的好坏取决于音质表现。接通音源，按下开关，音质令人为之一振，中高音通透细腻，低音强劲有力，你甚至会误以为它是一套售价3百元的音箱。

R211T采用两只3.5英寸全频带扬声器和一只4.5英寸低音扬声器。它包括木质低音炮和两只塑质卫星箱，有源功率30W，峰值功率360W。

R211T参考价160元，是一款性能价格比很高的产品。

另据悉"漫步者"音箱全新改版的3系列(R301T/R311T/R321T)以及令人期待的S系列(5.1/4.1/2.1/2000)等将在几个月内陆续推出。

豪杰计算机

北京豪杰计算机公司推出了《豪杰立体影院》(图－21)。在其独创的"解码立体合成技术"支持下，用户轻点鼠标，就可将普通VCD变成立体电影，效果逼真清晰，层次分明。



图－21

对喜爱3D游戏的玩家而言，《豪杰立体影院》更会让他们爱不释手。拥有它，你将真正体验在枪林弹雨中穿行、在拥挤的道路上疾驶的刺激……

此外，运用世界首创的3D纠错技术，豪杰播放出来的立体画面更加清晰流畅，不会出现马赛克和死机等扫兴情况，让你轻松享受，一看到底。配套的立体眼睛和画面同步倍频，因此眼睛不易疲劳，视力得到保护。播放界面设计豪华，可以随意组合，满足个性需求。产品对系统要求极底，普通电脑即可使用。

倚天硬件门户

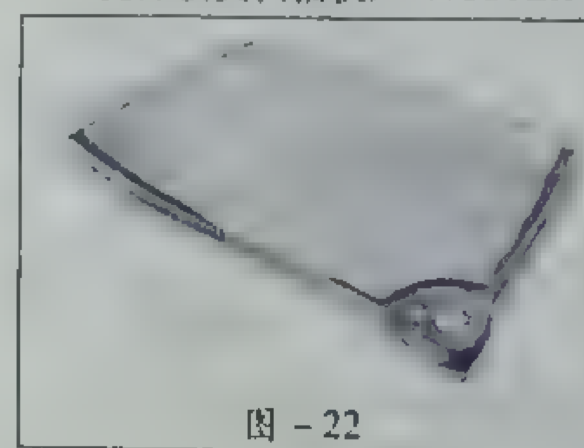
由倚天硬件门户(http://www.itdoor.net)与太平洋信息网(http://www.pconline.com.cn/)联合推出的"世纪最佳产品"评测活动历时半年，终于随着5月9日在北京太平洋电脑城进行的颁奖会落下了帷幕。倚天硬件门户(原飞翔鸟硬件资讯站)作为国内权威硬件网站这次和太平洋联手推出评测活动历时之久，涉及产品之多，投入之大可说绝无仅有。

颁奖会盛况空前，除来自40多家获奖厂商的代表到会领奖外，还吸引了包括中央电视台2套、北京有线电视台2套、北京晚报、北京青年报、中国青年报、电脑爱好者、中国计算机报、赛迪网、硅谷动力和天极网等数百名媒体记者来观看现场颁奖活动和产品展示。

厂商代表表示：好产品只有经过专业公正的第三方评测才能真正为消费者所接受，而本次活动正提供了这样一个机会，可以说真正让用户和厂商实现了双赢。希望以后专业网络媒体能够多办这样的活动，把更多更好的电脑信息介绍给广大消费者。

MUSTEK

世界顶尖扫描仪厂MUSTEK推出新款"蓝贝壳"(图－22)。



图－22

它采用轻巧设计，外观高雅时尚，蓝白相间的色调给人清爽的感觉。独特的波浪设计，点缀银灰色熊掌状排列功能键，非常可爱。36公分的超薄厚度在CCD扫描仪中十分罕见。

它的USB线收纳凹槽使线缆不再凌乱散落，。节省空间的同时，更使扫描仪安装变得轻松。5个快捷键：发电邮、收发传真、扫描、复印和控制面板使复杂工作也能"一键"搞定。利用专利驱动，你只需掀开"蓝贝壳"上盖，便可启动扫描程序。

"蓝贝壳"随机附送的软件，使扫描仪得到全面的支持，帮助非专业人员以最简单操作得到专业扫描效果。■



e 时代电脑安全新体验

安全之星 XP

防毒 杀毒 反黑客

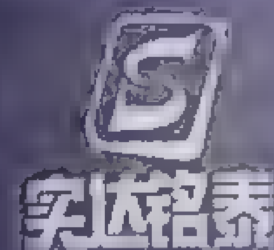
一个都不能少

病毒防火墙＋个人互联网防火墙两道防火墙
查杀病毒 6 万余种，防范 1000 余种黑客入侵
彻底根治宏病毒及 Outlook 邮件系统带毒问题
支持所有主流操作系统，率先支持 Linux 操作系统
近 100% 查处未知病毒，精确杀毒不破坏文件
可实现光盘“带毒”安装，安全执行
企业版全面支持病毒集中报警，全网同步自动升级
提供在线自动智能增量升级，节约下载时间

诚邀企业版合作伙伴 010－85288373－229
诚邀全国经销伙伴 010－85288372－230
诚征 OEM 合作伙伴 010－85288429－224

上海创源计算机信息安全有限公司

北京营销总部：北京朝阳区建国门外大街永安里 8 号华彬国际大厦 1109 室　邮编：100022
电话：010－85288372 85288373　　http://www.e－secustar.com.cn
上海总公司：上海漕宝路 70 号 C 座光大会展中心 30 层　邮编：200233　电话：021－64325555



东方光驱魔术师

创造永不磨损的光驱

39元
5月26日上市



邮购地址　北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10#　邮编　100086
收件人　实达铭泰　http://www.sunv.com　电话　010-62501955转客服部
邮购免邮资

同期上市产品：《东方立体专家》《东方遥控专家》





人龙

我叫扬奇洛斯，出生在吉鲁岛。我的出生地是一片沿海的悬崖，除了可以看见大海外，我只能见到灰色的岩石和枯萎的树干。平时闲着没事，我就到处逛逛，但是也不敢走得太远，因为只有这一片区域是我们扬奇洛斯的地盘。

有一天，和几个朋友在散步的时候，我碰到了几个奇怪的生物。他们的个子远比我们矮小，腰上围着兽皮。他们被我们吓着了，其实我也为他们的突然出现而感到害怕。我们中年龄最大的一个，壮着胆子冲上去，扇了对方的矮个子一掌，只见他像鸟儿一样飞了出去，再也见不到了，而另外几个见了此景，也纷纷叫着"Escape"，逃得无影无踪。我们惊恐未定地站在原地，不知道到底发生了什么事。

晚上，我们把这件事告诉了其他的扬奇洛斯。

"那么，现在已经有人类进入吉鲁岛了？"他们自言自语，眼中露出了恐惧的神情，并告戒我们不许再到处乱跑。

后来的日子，有越来越多的"人类"出现，有的被我们打得哭叫连连，但有更多不怕死的人，用一种特殊的绳子往我们的脖子上套，之后，我们就会像傻子一样乖乖地跟着他们走……这些都是我从别人那儿听来的，因为我已经很久没出去了。我发现，许多和我一样年龄的扬奇洛斯失踪了，再也没有回来过。

度过了漫长而又无聊的几天，我再也忍受不住好奇心以及过得腻烦的生活，决定出去走走。

外面的天真蓝，我站在悬崖边，看着一望无际的大海，有点留恋忘返了。这时，杂乱的脚步声在身后响起，回头一看，是人类！他们一共四人，还有奇怪的动物在前面领路。

"是人龙！一级的耶！"他们喊着我听不懂的话，围住了我。

我很害怕，希望自己也能够有力量一掌打飞他们，哪怕是吓跑他们也可以。可实际上，我还没来得及出手，就被一只猪冲上来咬了几口。身上先是火辣辣地疼，随后便有一条绳索套住了我。我感到身体剧烈地旋转起来，转得我头昏眼花……

等我清醒时，发现自己已经成了人类的俘虏，抓我的人长得五大三粗，头上还滑稽地插着一根羽毛，手上的长枪倒是明晃晃的，擦得锃亮。我垂头丧气地跟在他后面，不知道以后会怎么样。

"喂，你是扬奇洛斯吧？"旁边一个长须红毛的家伙过来和我打招呼。

"是的，你是……？"

"我叫格鲁西斯，也住吉鲁岛，在西边。"

我从来没有去过西吉鲁，所以我不认识他。在这个时候还可以碰到同乡，我不知道应该高兴还是遗憾。

在这段不知目的的行程中，格鲁西斯教会了我很多事情。原来人类抓我们的目的是为了帮他们战斗，陪他们旅行，他们统称我们为"宠物"，而我则被更习惯地叫做"蓝人龙"，格鲁西斯叫"红虎"，还有很多稀奇古怪的叫法，都是我闻所未闻的。

"难道我们没办法了？只有做'宠物'了？"我问格鲁西斯。

"我试过逃，但却很失败。我做宠物很久了，从来没听说过有哪只宠物逃脱了主人的。"他无奈地说。我一下子明白了他为什么对一切都那么淡然。

"其实你是人类比较偏爱的宠物，许多人都想拥有你。"他开始安慰我。

我毫无高兴可言，只是机械地问他："我们什么时候可以回去？"

"回去？"格鲁西斯用惊讶的眼光看着我，"忘了这个傻念头吧，这辈子我们都回不去了！"

我们被带到一个叫"卡伶他那村"的地方。在那里，我生平第一次看到那么多的人类，若不是格鲁西斯在身边，我甚至不知道他们还有"男"、"女"之分，不像我们，只分颜色。格鲁西斯还告诉我，抓我的人要拿我换石头。我想不通他为什么要这么做，但还是有个人愿意用15000块石头换我。头上插羽毛的大

个子答应了，两人找了个僻静的地方，[illegible]
了。

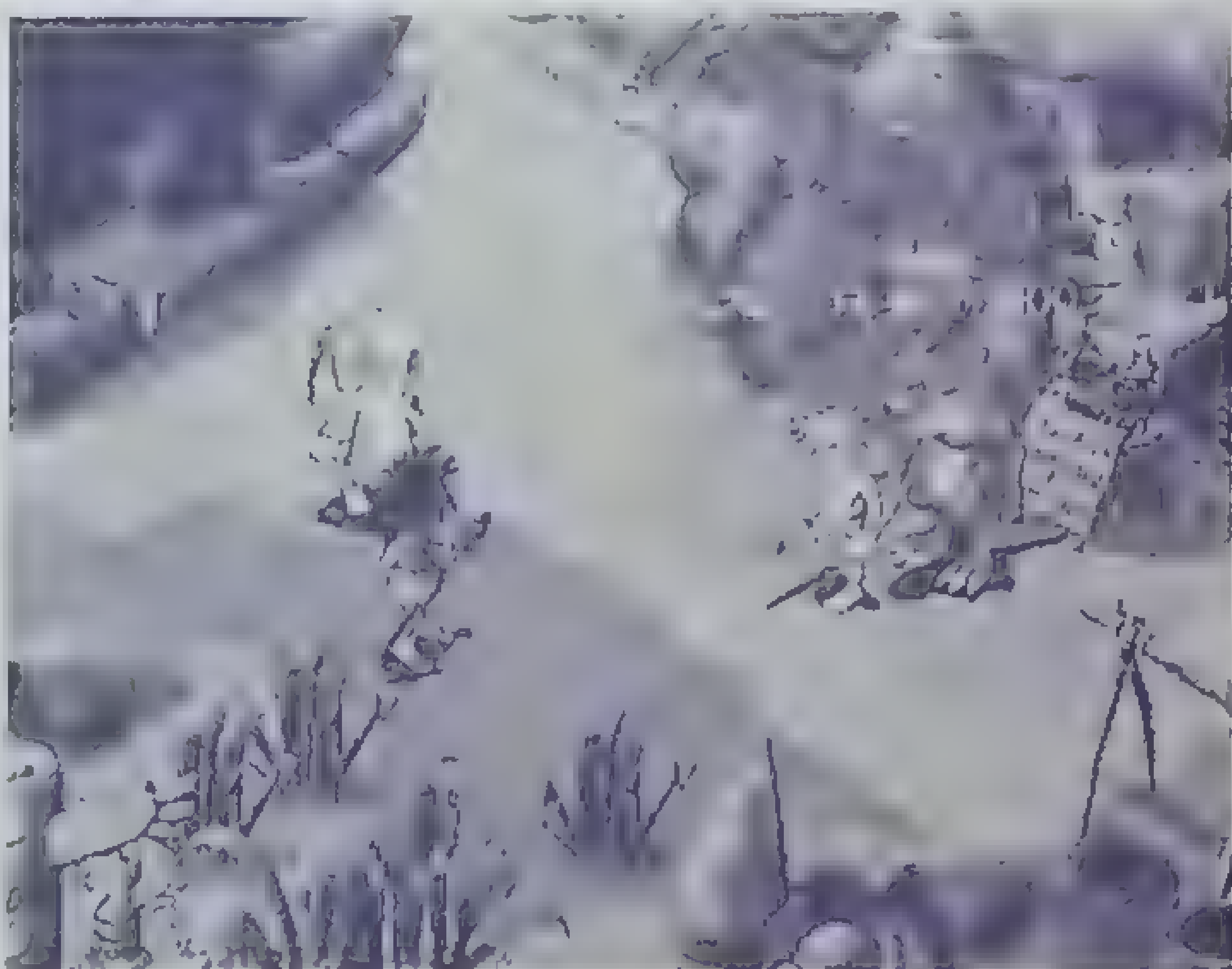
"我去吉伶岛抓的，一级的！"[illegible]

对方点点头，用他自己的[illegible]，[illegible]闪，耳边生风，只听见大个子[illegible]，[illegible]："嘿！怎么不给钱？！"

接下来的日子，我又换了几个主人。我[illegible]头，被人用绳子牵着走，直到最后，一个黄头发的人买下了我。

这人对我不错，我为自己终于摆脱了"[illegible]"的命运而高兴。可没过多久，我就发现黄头发是个不折不扣的骗子。他[illegible]开价要卖了我，等到别人拿出石头，他拎起来就跑[illegible]……我甚至记不清他玩这招玩了多少次。每天，我看着他[illegible]得意地找个无人的地方数骗来的石头，真恨不得过去咬死他。

跟着黄头发的日子，我像个木偶，每天被他拉着到处招摇撞骗。我发现身边的人龙越来越多了（现在我也渐渐习惯了用人类的语言称呼自己），几乎每个人都带着一只，黄头发的生意越来越差。不知道从什么时候起，人们交易时总是要问一句："三围多少？"我不知道什么叫三围，从来没听说过。



"极品人龙，13/8/7，只要15000石！！"

每天，黄头发都要带我出去叫卖，反正他每天都有新词，我也早就习惯了。有两个人被他的声音吸引了，向这里走来。他们其中一个是灰色头发的年轻人，看起来很友善；另一个是女孩子，穿着朴素的碎花裙，头上戴了个很夸张的毛皮头饰，脸上挂着浅浅的笑。黄头发交易时，我从来懒得看，反正就是多骗一次罢了。

这次出乎我的意料，黄头发收了石头以后竟放了我，也许他觉得我已经没有什么利用价值了吧。灰头发上下打量了我，皱起眉头对身边的女孩说："我们被骗了，这人龙是12/7/7的。"我不懂他在说什么，看黄头发时，发现他早已溜掉了。

"扔了吧，这种人龙到处有，没什么用。"

"不，这个很好啊。"

"我再去买只好的送你，这个是废物。"他指指我。

"那怎么可以，没关系，我喜欢它，就让我来养好了。"女孩走到我面前，踮起脚，轻轻拍拍我的头，给我一个友好的笑容。她的声音清脆而又温柔，让我瞬间想起了吉伶岛的蓝天，想起[illegible]

"[illegible]不会咬她。我的心中有[illegible]，自从被人抓住以后，我在不同的人手中转来转去，有人把我[illegible]，有人把我当作摇钱树，从来没有人这么[illegible]

[illegible]，她不像别人一样把我扔在[illegible]，[illegible]把我和其他宠物吊成一串，[illegible]，[illegible]我跟在身边，她自己则默默地走路。我不知[illegible]，但我的心中感到了一丝温暖

我跟着[illegible]已经好几天了，她带我去了很多地方。一路上，[illegible]。开始我很怕，敌人都很凶狠，我身上[illegible]的伤痕，可她从来不嫌我，只是在我受伤时[illegible]药来替我治疗。在一次次的战斗中，我渐渐地强壮有力起来，小动物攻击我时，我已经感觉不到疼了，相反，我轻轻的一掌，就可以让他们头昏眼花。休息时，咖啡姐姐拿出打猎得到的肉，慢慢地喂给我。我知道，她希望我能变得更强壮。

"以后我叫你'曲奇饼'好不好？"她这样亲切地对我说话时，我激动得差点掉下泪来。从此，我再也不是孤单的、无依无靠的扬奇洛斯了，我要做咖啡姐姐的"曲奇饼"。

我一直不知道为什么，不论身处何方，每天晚上12点，咖啡姐姐总是要带我来到玛丽娜斯村。在村口，她一个人静静地坐着，一言不发，也不理睬旁边来搭话的人。她看来往的行人，看别人忙碌地运货，看形形色色的人聊天。她就这么坐着，睁着双大大的眼睛，安静地看着周围的一切，直到很晚。

早上的时候，有人约咖啡姐姐去打一种叫做"海主人"的鱼，她看了我一眼，就答应了。我明白，她是想让我多参与战斗而得到训练。所以，我每次出击的时候都很用心，也很用力。每次碰到敌人，她都首先召唤出精灵来守护我，却完全不顾自己的安危。海主人的攻击，被精灵挡住了，但是我依然很担心，担心咖啡姐姐自己会受到伤害。

这时有个拿着棍子的人加入了队伍。我对他的印象并不好，因为咖啡姐姐向他问好时，他连基本的礼貌都没有。大家没走几步，就碰到了大批的敌人，精灵的光明罩在我身上，我跃跃欲试。可没等我开始进攻，令我目瞪口呆的事情就发生了，棍子并没有攻击敌人，而是毫不留情地向咖啡姐姐击来。她显然来不及明白发生了什么事，身体便像断了线的风筝一般飞了出去，消失了。我的脑海一片空白，不知该怎么办，只是尽力向她追去……

我后悔，自己怎么会那么没用，如果她不分心来照顾我，让精灵守护她自己，就不会发生这样的事了。许多恐怖的念头在我心里转过，我怕极了。她会就这么死去吗？

看着她在一个村子里慢慢醒过来，我很高兴，她总算没事。可她醒来以后就皱着眉，脸上的神色很严肃。我看见她开始写信，很快，她的朋友们来了。

"我在组队时被人攻击了。"她轻轻地说。

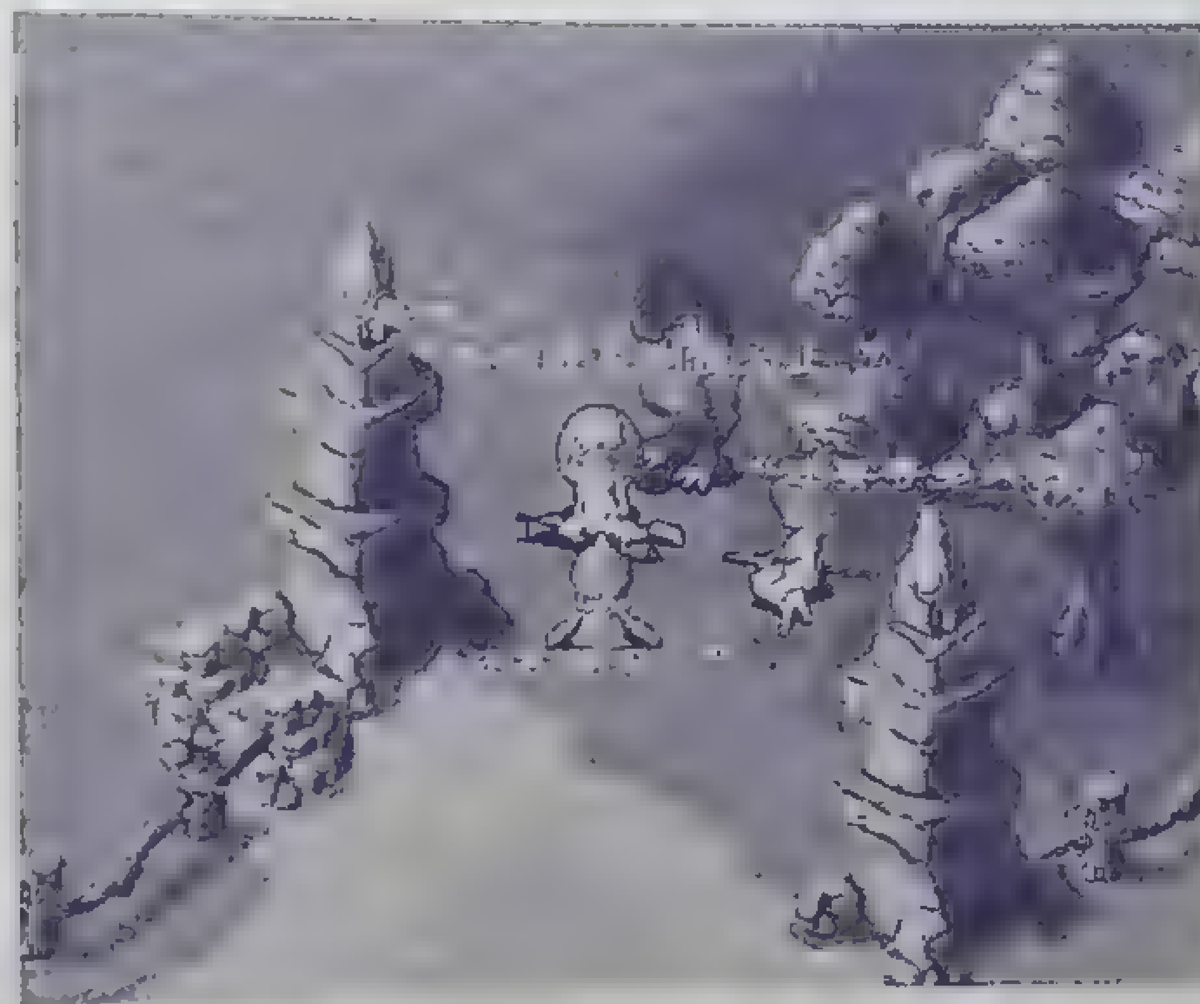
"什么？在哪里？那人叫什么名字。"

"在海底隧道里……"

"我去给你报仇！"

"不必了。"她缓缓地摇头，"你们自己小心就可好了。"

从那一刻开始，我就暗暗下了决心，以后一定要保护好咖啡姐姐。



又到了12点，我们来到玛丽娜斯村口。咖啡姐姐仍是默默地坐下，我则站在她的身后。她不厌其烦地拒绝了一批又一批邀请她组队的人，只是独自坐着，似乎有无穷的心事。

"姐姐。"有个扎冲天辫的小孩子走过来，向她招手。

"什么事？"

"带我去阿布洞好不好？"

"可我在等人啊……"她迟疑了一下，还是答应了。

到了阿布洞口，她送给那个小孩一顶帽子和几瓶药，叮嘱他要小心后，才放心地离开。原来她每天到玛丽娜斯村是为了等人，我终于明白了，可她要等什么人呢？为什么等了这么久都没有等到呢？

今天的咖啡姐姐心情很好，她和朋友相约去打大象，她发自内心的笑，使所有的人都被她所感染，包括我。大象比我想象的凶狠，长长的鼻子一卷，就打得我头昏眼花。咖啡姐姐手忙脚乱地喂给我回复药，以至于自己好几次险些中招。

"咖啡，你为什么不养只爆爆龙啊？很可爱的。"队里有个人说。

"是啊，人龙现在不流行了。"

"养只奇宝也不错，越来越多人用它了。"

听着其他的人附和，我顿时觉得眼前一片灰暗，原来我已经不流行了，那么她会就这样不要我了吗？

"不，曲奇饼是我从小一直养大的，我舍不得它啊。"咖啡姐姐给我加了个光的精灵，坚决地摇摇头，"我从来没想过要和曲奇饼分开。"

是的，她不会不要我的，从我第一次见她的时候我就知道。那么她知不知道，我也舍不得离开她呢？

每天的12点，我还是同样安静地陪咖啡姐姐坐在玛丽娜斯村口，我已经习惯了这样的规律。

"还在等吗？"有个人走近来，坐在她的面前。看来他们早就认识。

"是啊。"她的语气如常。

"你还要等多久啊？"

"等到我见到他为止。"

他是谁？什么时候才会出现？她还要等多久？我更加疑惑了。

一夜之间，我发现这里很多人变了，总喜欢在自己的名字后加个奇怪的称号，比如"XX的太太"、"XX的老公"。我问了其他的宠物才知道，这表示结婚。比如今天我们在队伍里就遇到一对，无论是旅行还是战斗，他们总是"亲爱的""好老婆"地叫得亲热，咖啡姐姐只是看着他们，报以淡淡的一笑。

今天的12点，她等待的时间异常的长久，直到天快亮时，她才离开玛丽娜斯村口，我只听到她幽幽的叹息声，寂寞地在夜空中回荡。

一天又一天，我就这样和咖啡姐姐一起度过。现在，不论敌人是谁，如何强大，我都能够应付自如了。有很多次，我听见别人对咖啡姐姐说："你的人龙很厉害啊。"可我明白，如果当初没有遇见咖啡姐姐，我仍是个被人卖来倒去的废物。所以无论未来怎么样，我都只做咖啡姐姐的曲奇饼。

看得出来，咖啡姐姐的忧郁一天比一天深刻。她早就已经

厌倦了四处战斗的生活，更多的时候，她选择独坐在玛丽娜斯村口，无声无息地等待着。可每一次的等待过后，我只见到她失望的神情又加深几分。有时候我恨自己只是她的宠物，只能帮她打败敌人，却不能除去她心中的忧伤。

我讨厌这个人。从咖啡姐姐加入他的队伍以后，他就一直在说："咖啡，做我的老婆吧。"听到她冷冷地说"不"以后，他还是不厌其烦地一次又一次的说。我好几次想冲上去攻击他，但我不能违背咖啡姐姐的吩咐，她总是让我攻击敌人而不是打他。还好她后来实在受不了他没完没了的央求，最终离开了那个人的队伍，否则我迟早一掌打飞这可恶的家伙。

我发现咖啡姐姐越来越喜欢独来独往，其实她的朋友并不少，总可以看见她为了回信而手忙脚乱的样子。可总听见她拒绝了别人的邀请，然后独自带着我游荡。到了12点，就坐在玛丽娜斯村口，继续她的等待。我不止一次盼望这种等待可以结束，这对她而言，实在是一种折磨。

"也许他不会来。"她的朋友劝过她。

"至少我要等到我自己确定等不到他为止。"她的语气有些无奈。

"你别傻了。"她的朋友留下一句话，走了。只有我，还静静站在旁边。

"那么再等一段时间。"她突然喃喃地说，"如果再碰不到他，我就离开这里。"她似乎下了很大的决心。"离开这里"这是我听到的最可怕的话，比绳索第一次套住我时还要可怕万分。

那一天什么时候会到？

我照常跟着咖啡姐姐到处走，发现路上的景色越来越熟悉。这里是吉鲁岛！我出生的吉鲁岛！她居然带我到了故乡，我一直思念的地方。可眼前的景象让我惊呆，到处是人，每一个都忙着抓人龙，抓住了，又随意扔得到处都是。现在我已经知道了，他们是来找三围好的人龙，不好的就被他们这样抓住，又这样扔掉。我想起了自己，如果我当初逃过被抓的命运，现在也逃不过这一劫，可能会就这样被扔在一边。我又想起了我的朋友们，他们现在在哪里？为什么会有这么多的人，要来破坏我们与世无争的生活？对他们而言，我们的感受似乎是无足轻重的。唯一重要的只是我们强不强壮，能不能长成一个战斗机器。

"曲奇饼，你是在这里出生的吧？你也是这样被抓的吗？"她看着我，眼神中流露出怜悯和歉意，"可惜现在这里变成了这个样子，你想家吗？"

这时我才发现，原来她和我一样，内心充满了不为人知的痛苦。我的心里闪过一丝困惑，但那种情绪转瞬即逝，其实我早就习惯和咖啡姐姐在一起的生活，反正这里已经变成这样了，又有什么值得留下？我要陪她到最后一刻。

尽管我很不愿意，这一天还是来到了。咖啡姐姐再一次和我游历了曾留下我们足迹的地方。最后，我们到了玛丽娜斯村口，她叫我叼着她平时使用的东西——镜之精灵的首饰，枪10，光之精灵的手环，盾10……一件件地去送给她的朋友们。我默默地一一照办了，心里明白这是我为她做的最后一点事了。

然后，她拿出了包里所有的肉，一块块地慢慢喂给我，我麻木地吞咽着，直到泪水迷糊了眼睛。

"曲奇饼，其实我最舍不得你哦，你明白吗？"我当然明白，她所说的一切我都明白。

12点到了，她照例沉默地坐下，我也照例陪在她身边。时间啊，可不可以过得慢一些，让我可以与咖啡姐姐多在一起一刻？我希望能有一个人出现，可以打消她离开的念头，或者，仅仅是多挽留她一天。也不知道过了多久，她还是什么也没有等到。她和平常一样站起来，让我一度以为她又要带着我上路了，事实上，我们还是不可避免地要一步步走向离别。

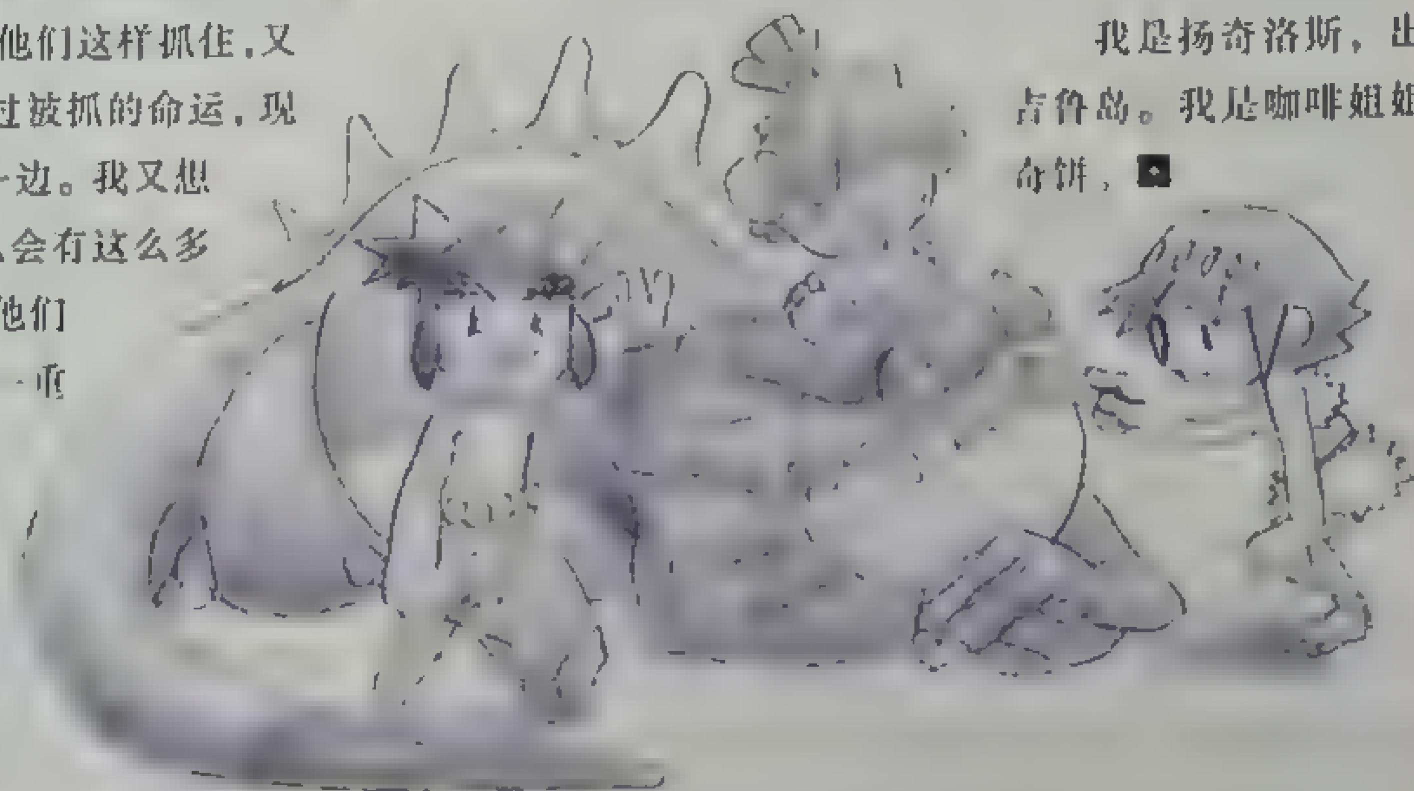
她考虑了很久，把我的名字改成了"等你的咖啡"，我已看见，有眼泪从她的眼中划落。

"那么，要说再见了哦。"她很勉强地笑笑，再一次踮起脚，拍拍我的头。

"曲奇饼，我会想你。"她向前走了几步，又回过头向我摆摆手。我终于意识到，这是最后一次她这么叫我，所以我睁大了眼睛，希望能够把她看得更清楚，竖起了耳朵，希望能把这声音永远记住。

然后她就在我的眼前消失了，直到今天，我还是没有再次见到她。

我是扬奇洛斯，出生在吉鲁岛。我是咖啡姐姐的曲奇饼。■



理解同样万岁

文/陈京蕾　编辑/AWEI

近来，随着我国正版软件市场的竞争日益激烈，市场环境日趋成熟，加上国内软件出版单位自身的努力，许多正版游戏的价格有了大幅度的下降。但面对正版游戏，不少玩家还有个疑问：为什么正版总是比盗版贵？

说来也简单，打个比方，写出来的文章当然比抄来的慢些。

出版一款正版游戏，要付出比制作一片盗版光盘多得多的工作。一家正版游戏出版单位担负的主要责任，与其说是出售游戏，不如说是养活手下几十位员工，所以市场预测和选题策划是必不可少的工作。简单地说，就是分析现在的游戏市场总体销售情况如何及一款单独的游戏会不会卖得好。这两个因素直接关系正版游戏出版单位的生死存亡，是需要花时间动脑子的工作；而这段时间、这份责任盗版商是根本不必承担的。

当出版单位考虑好出版哪款游戏时，就要与游戏的制作组洽谈，特别是我国目前国内制作组实力不足，游戏出版单位更多地是代理国外的游戏，那就更要遵守国际版权规范，老老实实地在取得国外游戏制作组与发行商的同意并签订书面协议后方能开始运作。盗版盗版，顾名思义，就是不经国内外游戏版权人同意便"盗"之而来的版本，当然不用费那么多时间。

国外游戏界人士对待我国游戏业的看法也是我国正版游戏一开始便"慢一拍"的原因之一。我国有世界最大的计算机软件盗版"产业"，此事全球皆知，加上我国某些主流媒体对电子游戏又总是持不甚支持的态度，国外厂商在向我国出版单位授予游戏出版权时，也往往瞻前顾后，考虑多多；即使愿意授权，也往往要到他们的产品在自家市场发售一段时间后，才向中国出售相应的权利。而盗版业的触角可以说已经伸向了游戏制作的各个层面，他们完全可以利用国内外正版厂商犹豫扯皮的时间差，做到在国外游戏压盘之前，就把安装程序弄到手。这样的"高效率"是正版无论如何也做不到的。

一款游戏只要进入操作阶段，就要设计包装、制作说明书，有时还要配上精美的附赠品等等，国外游戏还要进行汉化工作，这都是必须消耗时间的。有些习惯于盗版游戏5~8元一盘价格的玩家问：那正版游戏难道不可以取消说明书、附赠品这类东西吗？这样既可以节约时间，又可以降低正版游戏的价格。这样问，笔者也实在无法回答，这就好比吃惯了生米的人问为什么要费事把生米煮成熟饭。在国际上正版游戏的推出方式已经形成规范的情况下，不做说明书肯定是一种不负责任的行为，简直等于图书没有封面。再说不同游戏的操作方式大相径庭，能够不看说明书独自"悟道"者能有几人？至于配送附赠品，那更是姜太公钓鱼，愿者上钩的事。

笔者对正版的态度，是既不主动"支持"也不刻意"反对"的。我自己愿意买正版或买盗版，只是针对具体的游戏而言。不过对各种玩家来说，有一条是肯定的——买得起买不起正版因玩家的收入状况而定，哪一款游戏买正版依玩家对游戏的喜爱程度而定。而一位玩家期望中的正版游戏价格，就是他（她）对这款游戏内在价值的评估。盗版与正版的出现，最初的原因完全无关乎玩家与商家的道德。在我国，盗版游戏先于正版游戏诞生，是因为人们有玩游戏的需求，而当时国内的游戏出版业又无力应对这种需求，这时自然会有盗版贩子应运而生，因势取利，制造和兜售盗版。

在这里，我要声明，我不是《家游》杂志的编辑，与这部杂志的任何一位编辑既无公干也无私交。我想为正版的价格说几句表示理解的话，是因为我本人在图书出版社工作，实际上也站在"商家"的立场上。我愿意为东东编辑在第三期上的主张说话，是因为我们都是给商家干活、靠商家吃饭的人，有些角度是自然而然的，希望玩家可以理解。比如，我们出书，就是要赚钱的，在那么多其他出版单位的竞争压力下，我们总得想方设法把书做得让读者甘愿购买。我们同样收到许多读者来信，他们说看了我们出的某些书后大失所望，却又不能因书不像期望的那样好看而退货。这与购买正版后的心境一模一样。对这种情况，只能说这叫"可怜天下读者（玩家）心"。买书或者买盘是需要技巧的，比如真假正版的识别法、在购买前对装帧、校对质量的鉴别法，在光盘包装盒上寻找技术识别点的方法等，可惜这类技巧又往往只有商家那边的人才知道如何使用，读者或玩家确实是想不到的。

有人说买正版也会失望，那是不奇怪的。商家售出的产

品一旦成型即是不变的，而玩家（或者读者）认识和思考问题的水平却是在不断提高的。笔者就遇到过这样的事，在书店看中一本书，觉得书中的观点很新颖，可读性很强；可买回去通读之后，又觉得此书虽随处可见思想的闪光点，却缺少贯穿的中心思想，我们买了游戏回去之后，也会有这种感觉，这不等于受骗，也不说明这个游戏是垃圾废物不值一玩。因为世上没有十全十美的游戏，也没有哪个游戏制作组能做到集天下游戏优点之大成。

另外，许多发生在正版周围的事情并不是正版本身能担负责任的。大家都记得去年《光明日报》上一篇文章给电子游戏扣上"电子海洛因"的帽子，乃是一位学生家长自曝其丑，明明是她自己的家庭教育出了问题，却不惜自打耳光把罪责往游戏身上推。诸如正版的销售者服务态度不好之类的事情，也不必抱怨正版本身。要知道盗版游戏出售者的服务态度岂不是更摆不上桌面？今年第四期sniper玩家提到的正版店与盗版商服务态度的反差，在笔者和许多玩家的经验中却是相反的。他遇到的现象或者说明此正版软件店店员素质不高，把送上门的顾客拒之门外；或者说明我们的正版销售商管理还不到位，明知有盗版在争夺市场还不注重在服务态度上下工夫。假如大多数正版游戏销售商都是如此服务态度，那我本人也一定找态度好又便宜的盗版买。

我们中国玩家对游戏的态度可以说是被盗版培养出来的。廉价的盗版盘为我国培育出了不少手头拥有一大把游戏的玩虫，而对游戏有自己独特看法的玩家却并不很多。如果要谈中国媒体对待游戏的偏见，我们玩家自己也并非没有needs自责之处。如果正版游戏真的可以做到像盗版游戏一样便宜，那等于向世人宣告游戏就是这么一种值不了几个钱的东西，这是在自我玷污中国游戏的形象。设想一下，一本50万字的书现在就要卖50元左右，而一款定价50元的游戏，产生她的人工与技术含量要比这样一部书多得多！这样一本书一个人就能写成，如果是多人合著，一般三个月即可完成。同样价钱的一款游戏，需要企划、程序员、地图（关卡）设计师、美工等数十人花费一两年的时间才能做好。一本这样价位的书的可读价值呢，她只有一条情节路线，只有一个结局，只给读者被动接受的机会；可游戏却是一种互动娱乐，你可以跳进其中，让故事的结果变成你自己战斗的成果，哪怕你被游戏中设定的情况击败，也至少比读一本书多一种人生的体验吧。从这个角度讲，现在正版游戏的价格确实已经达到可以予以理解的状况了。

鉴于东东编辑在第三期卷首语中为正版说话，有自卖自夸的嫌疑。笔者也把本人及本人拥有的游戏的情况介绍一下。我现在的月收入是1800元左右，无养家糊口之累。我拥有的第一款游戏是正版的，[illegible]从华盛顿买来的。[illegible]《[illegible]》、《死星战将》、《天旋地转》等等。我自己在中国[illegible]买的正版游戏有《古墓丽影》一至三代及五代、《[illegible]》、《[illegible]》和那套价值398元大洋的《雷神之锤Ⅲ》，为数不多。我最喜爱的游戏类型是动作游戏，特别是DOOM的[illegible]，[illegible]里的游戏绝大多数是这类游戏的盗版产品！我与正版的情结是很深的，但我也同样买了这么多盗版游戏，不光是因为钱不够，而且是因为游戏在我本人心目中自有三六九等之分，不能每一件都等价视之。我认识一位"玩虫"，他家里有上千张游戏光盘，全是用最便宜的盗版价格弄到手的，听他吹起牛来，似乎天下游戏无所不玩，可我绝对怀疑他有几个游戏认真玩过。他本人是个装机商，如何[illegible]点时间，恐怕不少游戏是只扫一眼安装片头就EXIT的。

笔者认为，我们中国有部分玩家，被廉价的盗版盘惯出了一种玩游戏的坏习惯，那就是求多不求精，求快不求深。许多玩家以游戏玩得多为荣，其实样样都没玩精；也有玩家以为快速解决一个游戏就是高手，其实他追求这种表面"高手"的虚荣有什么意义？难道在他们心目中游戏的寿命越短越好吗？要知道，在美国，一款游戏的寿命是很长的，可以长达五年。举个例子，1997年的《毁灭巫师Ⅱ》，现在美国本土玩的人还大有人在，他们是怎么玩的？先打穿单人部分，然后在多人模式中切磋，此后便学习怎样自己设计关卡、人物，甚至自己用程代码制作任务关。他们对一款游戏的方方面面都充满兴趣，不把游戏的价值挖掘彻底，他们是不会轻易把她从硬盘上丢弃的。而我们有些玩家甚至还希望正版游戏别做说明书（为了省钱），他们已经习惯于一知半解地打穿一个游戏，忘记了说明书能提供许多你不知道的东西。

我们玩游戏，是要做一个玩游戏的玩家，而不是被游戏玩的玩虫。为什么说现在正版游戏的价钱已不算很贵？因为我们本来也不需要购买所有的游戏。每个玩家真正喜爱的游戏必定是有个范围的。这个范围的划分标准可以是动作、策略、RPG，也可以是古代题材或科学幻想，也可以依是否含有爱情故事为别，总之对任何一个玩家，都不是所有的游戏均适合你玩的。而且，作为玩家还应当了解游戏，对游戏有独立评价游戏的标准，这个标准是玩家自己的见解，无需去看那些"专家评论"的眼色。要做到这一点，笔者坚决推荐大家对感兴趣的游戏先买盗版试玩，这样，你既能够充分了解你所喜爱的那类游戏中谁最合你口味，还可以少花本钱，另外别忘了坚持阅读《家游》这样的杂志。哈！看来，我国玩家中除了玩盗版玩的太多的，肯定还有玩盗版玩得太少的，以致有的玩家经验不足轻易就相信了广告的花言巧语。

有时坚持也是一种荣耀

文/No. 7　编辑/AWEI

五一节的假期，本该是一个让人休养生息的日子，而这几天却把我弄得很乱。朋友的改变，情感的渺茫，生活的不如意，对自己的不确定……现实的无奈让我很累。身心皆疲的我选择逃避，逃避的方式，就是游戏。

或许是游戏杂志看多了，不知何时，对游戏，我不仅只享受它的乐趣，还学会了对它思考。所以总是在游戏的同时也在思考着，那些早已有过或者刚刚想到的观点交织到一起，就产生了对游戏界、对中国游戏界的一点想法。

在中国做一个游戏人实在好傻，不但社会大环境不认同你，那些玩家也不买你的帐、做出的游戏，出几个大Bug就是国产游戏没戏的罪证之一；若仅仅是说的过去，那么很遗憾，这世上又多了一个包装精美的垃圾。

在中国做游戏实在好难，一缺资金二缺技术三缺人才我看你怎么办，哦？你灰头灰脸的克服了？好，看看市场份额你Z版能占多少！怎样，赔了吧。呦，你的市场宣传好，有不少人买，先别偷着乐，凭你那品质，你就能保证买了你游戏的玩家不会用口水淹S你？Kao，竟然还告诉我你把中国的文化融入游戏了，使游戏有中国特色，真服了You，不知道玩家看重的是Gameplay吗？玩游戏又不是学历史！什么？可玩性绝对有保证，你的技术人员都是一流的，那好我看看一流的技术加三流的责任心会制造出一个怎样的垃圾。怎么？要回去吸取教训东山再起，省省吧你，没看到已经有那么多玩家发誓再不买你公司的游戏了吗？

短视，资金，技术，人才，市场，管理，大环境……中国游戏业面临的困难太多了，多到让人有足够的理由去怀疑：我们的游戏业真的会有美好的将来吗？

………

也许，在中国做一个游戏人好幸福，因为有好多玩家在关注你，期待你。即使你的作品被"爱之深，责之切"的玩家称为垃圾，也千万别动气，那些骂你的人其实在和你一样期待我们游戏业的崛起。即使今天把你骂得狗血喷头，明天，他们依然会义无返顾的支持你。

其实，在中国做游戏是一件很荣光的事情。缺了你，对于中国玩家而言，游戏的世界并不完美；没有你，即使天天面对世界名作大作，中国的玩家也不会满足。正是你的存在，使中国的玩家有了最终的期盼，也正是由于你的存在，让那些渴望进入游戏圈的玩家有了奋斗的激情。

你幸福吗？当玩家们讨论、调侃时，总是微笑着提起你。

………

有时坚持就是一种荣耀，把这句话送给现在的中国游戏业再合适不过了。中国的游戏业如此，那么，我的人生呢？

我想，我好像忽然明白一点什么了。■

相信大多数玩家都是像我这样，既买正版也买盗版的。让我们为互相理解而高呼万岁吧。愿大家不因盗版而受骗，也不因正版而失望。我建议我们中国的玩家向美国的玩家学学，找一款自己最喜爱的游戏，把她彻底打透，如果有条件，还可以借机学学关卡设计、人物模型设计什么的，让游戏物尽其用，也就不亏正版游戏那50元的大洋了。正版游戏的好处就是让玩家心疼自己的血汗钱，而不至于将游戏轻易剽去。其实，一款游戏的耐玩度是很强的，可以反复研究反复品味。一款在玩家心目中上好品质的游戏，可以有相当长的时间支撑玩家的精神世界。单独一位玩家完全没有必要买上品种繁多的游戏，以致一种也玩不透或玩后就扔。

就中国游戏的现状而言，就中国玩家的现状而言，对正版特意支持或对盗版特意反对，都是不适合玩家的实际情况的。在这儿，本质的问题是玩家是否真心热爱一个游戏，热爱到什么程度。如果你只是想尝尝鲜，买个盗版，花点小钱不可惜，是完全正常的事情，这不说明你道德品质有什么问题。如果你珍爱一款游戏的程度使你觉得收藏正版物有所值，就更没有什么理亏之处，当然正版商家会非常高兴。至于现在正版游戏平均50元一款的价格，有些玩家偶尔才能买得起，笔者也不知该如何说好，因为人生没有样样都能轻易到手的东西，有时候我们必须学会取舍和权衡。■

触摸“神话”

文/走火　编辑/AWEI

几年以前，喜欢在《家用电脑与游戏机》上看全球 PC GAME TOP 100 排行榜，看很多熟悉的、不熟悉的、以及更多没有听说过的游戏——对于我来说，这也是一种乐趣。

可是我从来没有看到过国产游戏的名字。

我并没有因此而感到遗憾，就象一个小小的孩子，在电视里看到飞人乔丹空中扣篮的身影，除了赞叹和羡慕，是不会有什么遗憾的，因为对一个孩子来说，那完全是一个神话。

一个遥远而不可触摸的神话。

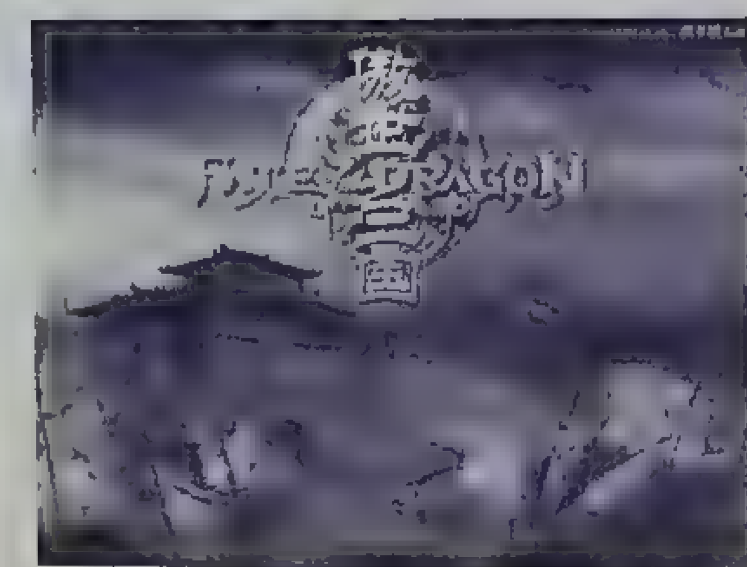
可是在多年以后的今天，对游戏已经不再狂热的我，却意外听说有一款国产游戏登上了已经许久不看、差不多成为回忆的 GLOBAL TOP 100，那就是目标软件奥世工作室的《傲世三国》。

排名第九十三，

意外么？不应该意外的。以我所感受到的《傲世三国》的品质，在全球每年两千多个游戏中挤入前 100 名，这并不值得大惊小怪，甚至早该有所预期才对。但我还是意外了。为什么？是因为国产游戏这六、七年来为自身塑造的形象？是因为中国人对洋枪洋炮根深蒂固的畏惧和崇拜？还是因为早已丢弃了对国产游戏的理想和希望？也许我该睁开眼睛，重新仔细审视这一切。

睁开了眼睛，两眼花花面对的依旧是满地狼藉、一片混乱；依旧是永远也说不尽、道不完的赞美、詈骂、汗水、苦木、期望、失望……东张西望左顾右盼依旧没有看见的，还是作为最终评价的鲜花、掌声，and……钞票。所幸的是，玩家似乎有着其他的选择，在腻烦了这一切，丢掉了手中枯萎的花朵之后，还可以回过头去，静心沉浸于 DIABLO 和 STARCRAFT 的世界；不幸的是，厂商们却似乎同样沉浸于“游戏”中不能自拔，不断重复着一个又一个和玩家之间的“游戏”，让国产游戏凭借着“骂名”始终成为关注的热点。

这样的例子在不断出现吧？当国内游戏制作队伍在国内



没有榜样、国外无从借鉴、政策不予支持、市场难以形成，独自于黑暗中艰苦摸索的时候，这样的例子还在不断出现吧？这是不是象黑夜中陷阱上空一朵朵怪异的烟花？它们刺眼、致[illegible]而又令人迷乱——包括探索中的人和关注中的人。

说白了也就：一[illegible]一锅汤。

之所以这么说，是因为拨开迷雾，真正去了解以后，我才知道，将要主宰中国游戏未来的，并不是那些时不时要来刺你眼睛一下的少数“烟花”们，而是在他们所制造的纷乱光影之后，那些脚踏实地，埋头做事，在拿出作品之前，还不准备大力宣传自己的团队，其中包括大家熟悉的老牌工作室，包括无声无息拼搏着的业余队伍，包括尚不为人知的新生力量，以及，包括在《铁甲风暴》之后沉寂两年，再次通过《傲世三国》重浮水面的奥世工作室。

单《傲世三国》这款游戏，评论已经很多，很多人都从不同角度指出了它的不足之处甚至提出了自己的改进建议，而同时，却没有人否认它是一款非常注重品质的游戏，无论从画面、程序还有诸多的创新设计，方方面面，每一个细节，都在体现着“品质”这两个字，以及一个“烟花”们最为欠缺的词：敬业。

我并不想在这里指手画脚谈论如何“敬业”，然后陷入无休无止没有新意没有结果的争论中去，如果有闲暇，多谈论积极的一面也许更有好处。奥世工作室肯定不是国内唯一敬业的游戏制作队伍，但是无疑是最敬业的游戏制作队伍，所以他们成功了。国内十多万、国外几十万套的销售业绩足以令他们自豪，况且这是在宣传力度远不如各朵烟花们的情况下达成的。谁说国产游戏无法成功？即使同是先天不足，在努力和不努力之间还是会产生天壤之别，这已经不幸被证明了。而且，我认为，对奥世工作室来说，最大的收益将不在于《傲世三国》卖了多少——我们并不期待国产游戏一飞冲天，而在于他们在此坚实基础上，可以继续打造的未来。

未来会怎样？如果说六年前挤入 TOP 100 是一个遥远而不可触摸的神话，那么今天的神话又该是什么呢？也许很多人还是不敢去想，甚至根本不会去想，但是既然走上了这一条路，终究要走下去，既然要走下去，就不如把这条路走好。《傲世三国》还远不是一个大师级的作品，但是不管怎样，它已经率先在国内触摸到了 TOP 100 的神话，或者说，是率领——不管是不是有人会讨厌这个词，我还是衷心希望《傲世三国》能起到这个作用。希望《傲世三国》的成功，为国产游戏带来清新的空气，希望《傲世三国》的品质，能成为国产游戏自我检验的一个标准。

如果一切能如童话般美好，希望都可以实现，那么，触摸下一个神话的将会是谁呢？

——谨以此文献给奥世工作室以及其他脚踏实地、为国产游戏的明天而奋斗的制作者们■

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

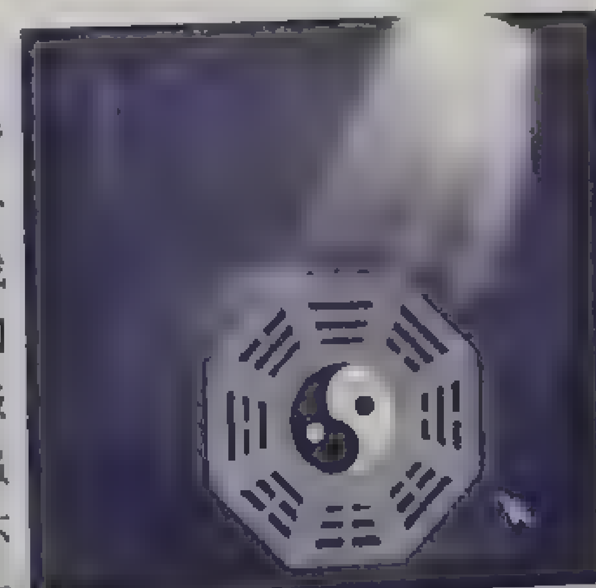
《难症会诊》攻略

*主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
*EXP：如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。
*LEVEL UP：
年底评选 5 位“会诊专家”，赠阅来年全年杂志。
*传送门：北京 813 信箱《难症会诊》(100037)
或 reader@ fcgm. com. cn
*AWEI 提示：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

20010501. 古龙群侠传

【问】在杀人村的纸阁里，那个八卦谜题我怎么也解不开。我已查了几次《中国少年百科全书》，按书中所写输入了，可是没用，请各位大虾救我！



【答】这个问题不知害苦了多少侠士！在赤水小镇的紫阳观大殿中可以看到八卦排法。有不少玩家指出游戏中的八卦图是错的，经查阅《周易大辞典》、《周易三极图贯》等书后，发现此图虽不能算错，但的确不伦不类，是伏羲八卦的方位与“先天太极图”中心的阴阳鱼(反了)结合的产物。具体情况请看附图。

(wellaway)

20010502. 职业杀手代号 47

【问】在第 3 关杀死小便的司机后把他拖进下水道了，为什么出来后还是被保镖射击呢？

【答】我认为有以下 5 种可能：

1. 你在射杀司机时被路过的市民（穿黄绿色衣服的）或者远处经过的“红龙帮”成员看到了。

2. 你在拖尸体时被经过的市民看到了。

3. 你在将司机杀死拖到下水道后，上来时没有将凶器收好(拿在手中)，这样无论你是否藏尸体都会被射杀。

4. 你在杀司机时，地面留下了血迹，被巡逻的保镖发现，遇见你后识破了你的身份（笔者建议用匕首——干净利落；如果玩家不熟可以用无声手枪，找好角度，一枪毙命，利用司机倒下的重力自动掉进下水道，根本不用主角亲手去拖）。

5. 在“困难”等级，即使你杀司机手段利落、没有被任何人发现，上来后换好司机的制服、收好武器，如果在保镖身旁呆的时间很长，他们一样可以识破你的身份，所以最好安完炸弹后就离开。

以上是本人拙见，若有谬误请大家指出，若还有什么疑问，也可以和我联系，我们一起探讨，谢谢！

（刘清水　<qingshui_liu@ eyou. com>）

20010503. 猴岛小英雄Ⅳ逃离猴岛(中文版)

【问】玩到“财富岛”被戴着面具的人陷害，我已经做好自制的香水，并把它给一个瞎子闻了一下，瞎子告诉我一个名字叫“莫卡路斯·恩威·曼卡拉麦路”。我去转旋转箱，按照攻略说的做法是按每个词开头的字母拿出来排列，那就应该是：M. S. M，可是却不对，能告诉我应该是怎样的字母排列吗？还有就是猴头代表的字母是 N－T，香焦代表的字母是 U－Z，椰树代表的字母是 E－H，南瓜代表的字母是 I－M，兔子代表的字母是 A－D，这些代表的字母对吗？

【答】其实你说的问题很平常，原因有两点：一、英语人名在音译时有很多与原发音出入很大。二、游戏的汉化人员英语水平实在太差，尤其是人名部分，翻的驴唇不对马嘴。鉴于这种情况，只好自己想办法(这是玩中文版最惨的地方了)。你可以打开游戏的语音选项来听发音，这样就很容易判断名字的第一个字母

了 有的名字实在听不清的话，在save load 一下，名字就会变了 那几个图标所代表的字母与你说的一样，并没有错 我玩这部分的时候出的名字是“康乔吉·劳东·调克里斯多夫”，由声音的话能很清晰听出三部分第一个字母的发音分别是J、H C，所以我选择番瓜、椰树、兔子，就可以得到一张时间表了

【问】最后小盖光着脚在猴岛上与众猴子比武时，有5种动作4种声音，不同组合切换 我玩了N次，怎么也找不到规律，望广大游戏大师帮我度过难关

【答】5种动作分别是扎忠人猿（AA）、跳跃猩猩（BB）、猛攻黑猩猩（CC）、醉酒猴子（DM）和跛脚长臂猿（GG） 这5种动作的关系是相生相克的，其中某一个会胜过两个，输给另外两个（如AA胜过CC及BB，输给DM及GG） 4种声音分别是O(Oop)、A(Ack)、E(Eek)、C(Chee)，每3个声音组成1个组合，表示1次动作的转换。由于组合是随机的（用save/load、quit不会改变组合，但重新开始一个游戏的话组合便会不同），所以还要靠你自己去找规律。你可以看电脑转换动作时用的声音组合，看一个抄一个，很快就能找到转换各种动作所用的声音组合了。如果你要保持上一次的动作，只需输入3个相同的声音就行了。还有就是两个动作之间的转换用的是同一个声音组合，例如从AA转换到BB需输入C、A、O三个声音，要从BB转回到AA也是输入C、A、O三个声音。祝你早日通关！

（内蒙古 赵巍）

20010504. 深海争霸

【问】任务模式中大白鲨第6关时，不能完成其第3个任务。本关任务1是在10分钟内找到并加入CAS第2处所属舰队；任务2是在战区东北部靠近盟军基地处建个水下中心；任务3是保卫第2处所属的3个技术中心和贸易中心，直到上级下达指令。任务2中建水下中心的位置到底是何处？建得太靠盟军基地就会任务失败！在下也试过先将硅族部队除掉再在盟军那儿建水下中心，也不行。不知如何是好？请各位高手指教。

【答】这一关并不是很难，但一开始在本方的西北面敌人的力量非常强大，要想靠本方矿源发展是不行的，所以要抢先占领东北方的一矿源，那的敌人力量相对薄弱些，当本方基地稳固点就去占，切记越早越好，这样可以造出更多的兵源和防御攻势。水下中心可以建在盟军南方，再造多一点防御工事，派重兵设防就行。等修配艇装好能量块后，右击友军贸易中心就能完成交货。第三个任务就完成了。特别注意的是千万别把要占领的敌军西北方的传送中心给毁掉，之所以消灭了所有敌人也过不了关就是因为这一点。

（大连 阿飒）

20010505. 远征奥德赛Ⅱ

【问】当我玩到优妮和巴兹到了金巴尔山西方时，无法去银十字军秘密碉堡，请高手指教。

【答】真粗心！好好看看地图，银十字军秘密碉堡在金巴尔山北方啊！回到金巴尔山中腹（就是有无限次回复和存档的地方，也是练级的好地方）往北走，有另一条路通向金巴尔山北方，后面碉堡中的敌人很不好对付，建议练到9级以上，巴兹学会特技“一鸣”之后（每升一级学会一新招数）再去，阵型也需要变一下，把优妮调到巴兹后面去 后面的路还长着呢，加油干吧

（北京 房冬雪）

20010506. 亚特兰蒂斯Ⅱ

【问】在玛雅人第1个金字塔地层的数字谜题如何解？即游戏所附说明书第18页第5行“6561，也就是81平方”，如何用玛雅人的球和杠来表示

【答】玛雅数字的1横代表5个点，从下往上数第1格每点代表“1”，第2格每点代表“20”，第3格每点代表“400”。所以排列方法就是：第1格放1颗球，第2格放1根棍子3颗球，第3格放3根棍子1颗球。如此算来刚好得6561。

【问】在爱尔兰时，从书中出来艾儿蜜琪(Aimid)要一条鲑鱼，攻略上写道：“走出书外，在图书上以笔画出一尾鲑鱼，再进入书中。”请问如何画出一条鲑鱼？谢谢！

【答】在费林桌子上那本书上的画的左边，有一个女子雕像，那就是艾儿蜜琪。移动鼠标直到她的手处在屏幕中央，也就是将小十字标记移到她手上，小十字标记会变成对话时鼠标的样子，这时用画笔在她手上点一下就会出现一条鲑鱼。国王的宝剑也是如此，用画笔在他的宝座扶手附近点一下，扶手旁就会出现一把宝剑。另外，在往后的玛雅森林时，蜘蛛很不好对付，抢到网中的东西后如果被它们推下树，到手的东西又没了，那就前功尽弃了。这里我有一个小窍门：站在蜘蛛网上存档后，再读档，你会出现在树下，所以拿到网中的东西后应立即存档，然后读档，你会发现你在树下，而东西也在你手里，这样就省得跟蜘蛛周旋了。

（福建厦门 周复）

20010508. 合金装备

【问】在VR模式下，怎样才可以接近MEI LING?怎样打败忍者，他刀枪不入，我打不过他。据说通过修改可以直接使用忍者，可有密码?

【答】VR模式中的那个MEI LING不是让你接近的，是让你拍照的。那是一个拍照模式，就是想方设法拍到MEI LING的正面，动作要快。那个忍者无法在游戏中出现，只能在VR模式中选用，菜单里有那项，在“SPECIAL”项中选“NINJA”，只有三个训练关，但很过瘾。在游戏中那个忍者确实刀枪不入，你只能用拳脚和他拼，他隐身的时候你要佩带上红外线眼镜才可看到他。详细通关方法可以参看《家游》1999年10期上的PS版攻略。

（雪中火）

20010509. 半条命:反恐精英

【问】最近我的《反恐精英》被人设置了密码，不能进行连网游戏了，我想打听一下这个游戏是否有“万用密码”，否则我只好重装系统才能再玩 重装游戏没有用，我已经做过了 希望各位可以给我帮这个忙。

【答】《反恐精英》里面根本没有设密码这一说，根据你的说法，应该是网络对战的CD-KEY不对，所以不能连机对战。由于奥美代理的正式版《反恐精英》还没上市，估计你用的肯定是盗版，也自然没有正确的网络对战的CD-KEY。网络对战的CD-KEY没有“万用密码”，所以还是去买正版吧 如果是进入游戏的密码，我可以告诉你：2572-26542-2347。

（北京 清醒）

20010510. 新绝代双骄

【问】请问怎样才能和花无缺决斗，我试了好多方法都不行，WHY？哪位大虾来帮帮我，THANK U!

【答】如想最后和花无缺决斗，有两点需特别注意：首先，在第二次去天外天被困时，小鱼儿找到老鼠后和邀月对话出现选项，此时必须选择将老鼠放出来，千万不要向邀月挑战，否则战胜后便会直接出现游戏的一种意外结局，还没与小花决斗，游戏便结束了。其次，当小鱼儿等级到了70以上时，到安庆找到一个传话的宫女（位置就在一进安庆的左侧房子前那个乞丐旁），她会告诉你决斗地点已改在了玄武宫，此时玄武宫便会出现在地图上。进入后不久会发生毒酒事件，此时一定要立即冲进去解救花无缺，否则会出现游戏的另一种悲惨结局，也是无法决斗就End了。除了这两种情况，你最后都能和小花决斗。最后要注意的是前往玄武宫前一定要向万春流打听假死药的事，这样才能在决战前从玄武宫小鱼儿客房里的万春流身上得到药，决斗时再假装战败，从而得到完美结局。另外，如果小鱼儿练得太强，想战败就必须脱掉所有装备。

（北京 SLOTH）

20010511. FIFA2001

【问】在门将离球门较远时，如何使用吊射？我在与电脑比赛时电脑使用过，球进得非常漂亮。请指教，谢谢！

【答】吊射的操作是轻点两下“D”键，两次点击要干脆利落，如果在禁区内要注意门将与你的距离不能太近，否则会被没收，最好能打向门将出击的另一侧，成功率较高。

（天津 张雁军）

吊射一般情况下只要按“D”就可以了，但也分两种情况：禁区前沿点击即可（否则是射门），在靠近中场或更远时要把力蓄满。另外还有一种吊射方法：按球门的方向按“A”，此方法只有在禁区附近才能实现，并且不易掌握，需要反复练习。

（北京 武超）

20010512. 显卡问题

【问】本人买了一块GeFORCE2-MX(承启)5ns显卡，装上后玩FIFA2001、FIFA2000、Q3、3DMark2000、三角洲3均死机（5-30分钟），求救。机器配置： C2566/128M(hy)/技嘉6bxc主板(440bx)/6.4G/Win98/Dx8.0，显卡驱动、主板Bios均为更新。

【答】可能是你超频太狠，造成不稳定；而且还会发热量过大，导致过热死机。显卡驱动不要求新，而要求稳定，你最好用微软认证过的雷管驱动。Bios也不要乱刷，实在不行还是刷回原来的。另外DX8.0容易引起冲突，卸载后装DX7.0a试一下。如果都不行就重装系统。

（北京 清醒）

20010513. 开机问题

【问】我的电脑在进入WIN98后，桌面总显示以下的一个窗口：“错误 ×出现运行期错误，是否纠正该错误？行：0 错误：ActiveX部件不能创建对象'Scripting File System Object'”请问这是什么原因，如何解决？

【答】好象是系统文件方面有错误，如果不影响使用可以不管它。可以在“运行”框里输入msconfig来看看启动时有没有加载不正常的程序。如果不行，重装系统便可解决。

（北京 清醒）

20010304. 梦幻模拟战Ⅲ

【问】如何玩出GOOD ENDING(芙蕾雅如何不死)？如何增加女主角对自己的好感度？

【答】说服公主芙蕾雅成为伙伴：

1. 在剧本七中，让主角接近公主后等待其对主角发动攻击，当公主攻击时，电脑会自动进入说得的情节。

2. 在剧本十四中，让主角接近公主，在对话中选择“放下剑”。

3. 在剧本十七中，让主角接近公主，在对话中选择“把烦恼说出来吧”。

4. 在剧本三十一中，当以上三个步骤达成，导致公主对主角的友好度极高，这样就能使公主成为伙伴。（以上步骤中绝不能让主角对公主发动攻击，切记！）

GOOD ENDING：在芙蕾雅成为伙伴的前提下，先通关一次，再用选版秘技回到最后一版，用芙蕾雅和埃马林库分别去说服阿鲁迪缪拉，然后……

为确保说得芙蕾雅，最好在游戏之前的问题中先提升她的友好度。

秘技：剧本选择：通过1个以上剧情后记录。在读取进度时，把光标对准剧情数据，输入↓，TAB，TAB，↑，TAB，TAB。无限金钱：先使道具栏中的物品超过一屏，然后从最后一个道具开始卖出，就会发现金钱大量增加。

有关女神问题和增加好感度的方法，内容太多，请参考http://langrisser.at.china.com。

（河北唐山 徐会生）

候诊室

20010601. 古龙群侠传

○到洛阳后会有很多人追杀我，这是为什么？我杀了这些人后，声誉不停地下降，怎样才能使他们不再杀我呢？

（浙江杭州　陈之舟）

○在游戏末期可遇上东郭先生，学会九相神功，请问学习此功的条件是什么？　（北京　武文斌）

20010602. 仙狐奇缘

○为什么我到了汉嘉城郊的时候，进不了天南战场（破阵的三样宝物我全拿到了）？还有打完九寨沟后到风陵村去，千雪和小夕加入队伍，但只能看见千雪却看不见小夕，不知是怎么回事？　（北京　李兆苏）

○请问在什么阴洗髓殿拔出苏千雪的灵魂后该往哪里走？殿内外都没有路　还有物品栏内的物品装备后如何使用？

（安徽蚌埠　赵然）

20010603. 猴岛小英雄Ⅳ逃离猴岛（中文版）

○在被老查克扔到猴岛后，遇到了海盗公主的祖父赫曼。攻略说用椰子砸他的脑袋就会忆起一些事情，可都怪我手贱，用椰子砸了他两下，之后用其它道具再砸他一点反应也没有，剧情无法延续。我现有存档全是砸傻他以后的，不知这是不是一个BUG？各位大侠救命！　（哈尔滨　柴众友）

○游戏才开始就遇到了问题，与酒吧老板扳手腕，要选择几句离谱的话压倒他才能请他当领航员，但是离谱的话有20句之多，望“家”中的朋友不吝赐教，指点一二！　（岷山雪）

20010604. 恐龙危机

○在大型升降机处，天上有翼龙出现，用枪将它们打死后进入控制室，但出来后又会有，并且出现一段动画，女主角被翼龙扔进排风扇，GAME OVER。请问如何解决？　（北京　loner）

20010605. 铁血联盟Ⅱ

○据说在游戏中可以得到一台机器人，请问如何得到？为何秘技无效？（1.06版）　（shuang）

20010606. 异域镇魂曲（简体中文版）

○救跳舞火人的道具Decanter of Endless Water被我用鉴定术鉴定过一次，到珍奇品商店店主不管鉴定了（物品呈暗红色，无法点击），怎么办？在妓院Kesai－Serris没有给我Ravel所说的钥匙，我已经有手帕了，对话框里所有的选项都试过了，它就是不滴血，急死我了！在Modron Maze的迷宫里没有找到机器人Nordom，也没有找到Evil Wizard Lonstroet和他的手下，传送石找到了。因为我级别低，只进了简单和一般两个难度，困难级未[illegible]足，难道玄机在此？　（影舞者）

20010607. 福尔摩斯探案2玫瑰纹身

最后无法进入哈格罗夫的工作室后间，请问如何操作？（zjw）

20010608. 爱的记忆

我装完个安装，但玩到了中间时即游戏内的6月2日突然跳回桌面！每次重装都在此跳出，让别人去装也是一样，机子配置早超过了建议配置，请问该如何？谢谢！　（浙江杭州　贝璐）

20010609. FIFA2001

○众位仁兄，本人购买了一套《FIFA2001》，但是在安装时遇到了问题　当我在安装到大约到99%的时候安装停止，接着就跳出了下面一段英文：An I/O error occurred while installing a file This is normally caused by bad installation media or a corrupt installation file　我连试几次都是这样，把它拿到朋友的机器上试试，它竟然可以完全安装并正常运行，到底发生了什么事情？快来救救我！　（江苏苏州　仲夏）

20010610. 家园

○中文版（48元的那种），为什么玩的时候不能使用显卡的3D加速功能？不论我选择OpenGL还是D3D都玩不了5分钟就退回桌面了（在多人模式中，当敌人的侦察机飞到我的势力范围后，我的飞机只要一向它开火立刻就退回桌面）！我的机器是“联想天鹤摔”，基本配置为PⅡ350/64MB/Inter i740。请大侠帮助小弟一把，我着急呀！　（warning_wang@21cn.com）

20010611. 开机问题

○每次开机都显示警告信息：Warning: Immediately backup your data and replace your hard disc drive, A failure may be imminent. 按F继续后一切正常，请教原因。配置：PⅡ300/ASUS P3B.F/128M HY/GF2－MX32M/YMF 724/迈拓金钻4代10.2G/WIN98SE。　（上海　宋超）

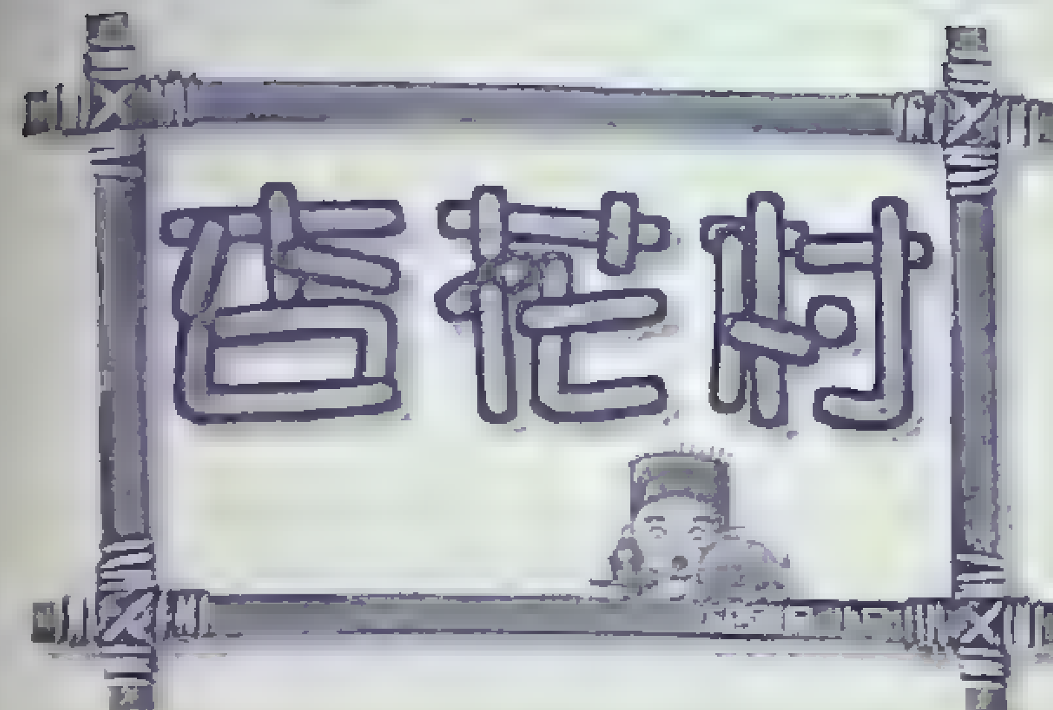
20010612. 口袋妖怪·金（GBC）

○那26只201号妖怪到底想暗示什么？我将每只代表的单词一一列出，查明也搞不懂。另外，画画狗和吉利蛋在什么地方捉？金版和银版哪些妖怪是特有的？请各位无敌的大虾指点。

（广东广州　郭俊宏）

20010613. 口袋妖怪·金/银（GB）

○本人击败了所有BOSS和前作主角，但仍有几处房屋无法进入，包括シオンタウフ发电站（即得到收音机扩张卡之处）的二楼，ヤマブキ市村中大厦二楼，ハナタ市村中的小屋以及7号路上的小屋，请各位大虾指教。　（福建龙岩　Q）



◆快语堂◆

●看了5月《家游》卷首语，感受很深，因为其中有许多和我想法相同的地方，但也有许多不同。现在的游戏出版速度之快，数量之多，令人惊叹，而真正完美的有多少（有没有）呢？一部新作上市，只要制作组下了大功夫，必然会有大张旗鼓的宣传，有时宣传得夸张。玩家玩过之后，发现作品本身与宣传并不符，自然要“骂”，于是，作品便“臭名远扬”了。不过，即使这样，“臭名远扬”的作品就不是好作品吗？握着兜里的钱，走进专卖店里，买什么游戏不敢看店里的宣传，我们毕竟是穷学生啊，一个月50元零用钱，买到不称心的游戏岂不可惜？

最后竟提到了《卧虎藏龙》。中国人看了这部片子觉得俗，外国人却很爱看，为什么？因为拍这部片子就是为了拿奥斯卡奖；换句话说，这片子就是让外国人看的，人与人品味不同，怎么能用“不明不白”几个字呢？　河南洛阳　龙飞

●本期“游戏评析”栏目《勇者之光》的评析我看后十分气愤，显然作者没仔细玩这个游戏。首先，只要在玩家自己选“与勇者同行”时进入战斗，玩家是可以控制的（只是自己）。按右键可调出魔法菜单，还可以选逃跑。如果没有玩家的全补血、三连击、无敌等魔法，90级以上都没可能打死最终BOSS的。其次，并不是给玩家的两个精灵一个擅长索敌、一个擅长找勇者，而是根据开始时对问题的回答而确定，有可能都不擅长找勇者，不过对游戏影响不大。总之，以后请编辑对来稿严审逆查，防止以次充好的文章进入我们的《家游》！　天津　卢师维

◆留言板◆

●你赠送给我的手册里面的一切，
已在我硬盘里写明，好留作纪念，
这一切将超越手册中无用的篇页，
跨过所有的时日，甚至到永远：
或至少坚持到我的硬盘和荷包
还能借自然的功能而生存的时候；
只要这两者没把你忘记干净，
关于你的记载就一定会保留。
那本可怜的手册保不住你的爱，
我也用不着收藏它，来帮助记忆；
所以我斗胆把那本手册丢开，
去信托电脑与游戏，它更能接受你：
要依靠拐杖才能够把你记牢，
无异于表明我容易把你忘掉。　北京　如梦

－> 这个好像是莎老的十四行诗呀，原诗中的“脑子”都被如梦朋友改成“硬盘”了，呵呵。最近读者朋友们的来信中有关杂志赠品的议论不少，谢谢大家的关心和支持。我们会在不断提高杂志本身水平的同时，努力为广大读者提供更多、更适宜的实惠和参与机会。对于厂商提供的赠品，大家若有好想法可以直接与厂商联系，也可以通过我们向厂商反映。

●头一回写调查表，心里挺兴奋的。拿到这一期一翻，调查表滑落出来，我也就随手填了它，了却一桩心事。我是一名高四的学生，每天被学业压得喘不过气来，可并没有多少人理解我们。在一个以考上、考不上论英雄的年代，我们只能默默承受这一切。在我受压抑的内心，总盼望着新一期的《家》能快点来到，也只有在拿到《家》的这一天，我的心才能有一丝的喘息。《家》中那五彩缤纷的世界里，我的思想才能抛开数学公式、英语单词的束缚，轻快的飞扬……衷心祝愿贵刊越办越好，也祝所有高四的同志们成功！　陕西西安　史楠

－> 功名卅日外，心事一杯中。一切都将过去，祝所有参加考试的同学们考前轻松，考后更轻松！

●贵刊我非常喜爱，感谢诸小编几年来不辞辛苦，为我带来一期期的欢乐与享受。因为学习原因，母亲严禁我买课外书，虽经

◆新书预告◆

《家用电脑与游戏》2001年增刊《玩家·写家——游戏文学作品精选》将于6月出版发行。增刊中的作品来源有三：一，收集了《家用电脑与游戏》杂志创刊七年来，“文渊阁”栏目中最受读者好评的部分作品；二，收集了几年来游戏圈中优秀作者发表或未发表过的部分代表作品；三，新人新作。

《玩家·写家》是对近年来“游戏文学”这一独特文化现象的小型检阅，希望它能给广大游戏玩家带来新的体验与游戏之外的愉悦。详情请于6月下旬关注全国各地报刊零售点。

长期严打与经济封锁，我仍从伙食费中挤出一部分钱来买《家》这份精神大餐。

本人身为一穷学生，仍盼望着中国游戏业能早日成为世界级。现在，虽在美、日、韩等游戏大作充斥下，我们仍能出现像《傲世三国》、《剑侠Ⅱ》、《轩辕剑Ⅲ》等本土游戏的热销，说明中国游戏业也是有实力的，有希望的。

作为中国游戏业的支持者，我已经在第一时间里购买了《傲世三国》、《剑侠Ⅱ》等精品游戏，现正在伙食费中划出《秦殇》、《剑侠外传》的预算。望小马哥凭威望号召《家游》兄弟会的成员们多多支持本土正版精品游戏！！

河北香河　路向宇

-> 感动之余我着实有点忧虑，若干年后我国青少年的平均身高要是比周边国家的低一大块，找谁说理去啊？！

●调查表终于没和杂志亲密接触了，于是我第一次拿起了剑，不不，是笔，虽然笔拙，写不了多少，可作为忠实读者，我还是希望说几句。我对盗版也十分憎恶，可却也买了不少，为什么？穷啊。其实花了不少冤枉钱，而且由于每个游戏几乎都可以买来玩玩，直接导致了对游戏的麻木。直到有一天，我在某MM的注视下，掏出了188块大洋，呜呜……暗黑，只有暗黑，我发现花了大价钱的东西让我倍加珍惜，那种感觉，绝不是到盗版商那儿拿两张盘子所能得到的。我做出了一生中最重要的决定，追那个MM，不不，是支持正版。虽然不能博览群“游”，可至少能用心去体会每个游戏的内涵

安徽合肥　吴大伟

●我不知道为什么那些支持正版的一定要抵制盗版。其实我们都不富有，又一般拿不到每个游戏的试玩版，不敢在还没玩过的情况下就买正版，因为里面确有糟粕。既然买正版是一个玩家的素质，而盗版与正版的质量有些没有太大的差别，买正版的理由只有两个：1. 收藏自己觉得是经典的游戏。2. 尊重知识产权，为以后中国游戏的发展和以后能玩更多中文版游戏而尽力。然而这一切与盗版没有根本联系，不会因为买了盗版而不去买正版。所以我们完全可以先把盗版当做试玩版，才几元钱而已。我们可以把盗版与正版结合起来，但这需要人们观念上的一点改变和一点道德素质。

重庆　冉严鹏

-> 大家谈论正版盗版话题时都很注重金钱，却很少有人在意时间。我们那点属于自己的可怜的时间应该怎么支配呢？

●我是一个“准菜鸟”，接触电脑还不到一年，玩过的游戏也挺少，但我觉得玩游戏的多少无关紧要，重要的在于“精”，因此我玩的都是排行榜上的经典游戏。自然，我买电脑报刊也注重“少而精”，只买两三种刊物。《家游》是我今年二月才第一次接触，当时我是被它精美的印刷以及左下角的“敬告：游戏有益身心，沉迷影响生活”所吸引。我想，作为一本以介绍游戏为主的杂志能在醒目位置标出这样的话，其编辑的素质和杂志的质量肯定不低。买回家一看，我的直觉果然没错。这是一本很优秀的杂志，与另一本我曾经很喜爱的自称“电脑应用和娱乐的第一选择”的杂志相比，《家游》更像一位谦虚、害羞的邻家小MM，更让我们钟情。

山东济南　张岩龙

●自从我1997年买了第一台电脑后，便开始看《家游》了。我觉得《家游》的内容特别丰富，技术含量也很高，每次看《家游》都像在看一本教科书，看完后，感觉又增长了新知识。今年，我结婚了，我老婆不太爱玩电脑，但她还是为我买了一台笔记本电脑。我不再像以前那样白天玩到深夜(其实我很想，但没办法)，但我每次购买《家游》的良好习惯还是延续了下来。今年我的孩子又要出生了，唉！以后玩电脑的时间越来越少了(老婆语：快来给孩子换尿布！)，但我一定会继续支持《家游》，因为她是我最最喜爱的(仅次于我老婆)。祝《家游》越办越顺利，销量越来越高。

上海　macro

-> 恭喜你哦！生活在延续，玩家总是要搭建起柴米油盐的日子。平淡琐碎是我们的主食，游戏是一种作料吧，有不一定比没有强，看各人口味了。

●五月的《家游》，在下感触很深。所谓的教师忌语是否被贯彻，抽查只是个别吧？上课看杂志是不对，但课余时间太少，周六周日还要上课，因此可以理解。为何《家游》不推广到中小学校，让学生订阅？我们要更多的知识，大家课下谈论的只是玩什么游戏，但不可痴迷，甚至中毒，那样我对他是哀其不幸，怒其不学

套句《英雄本色》的台词，像小马哥和众编辑同志们的人已经不多了，此致敬礼！

北京　黑天使

●这是我第一次写读者调查表(所有杂志在内)。看了本期的杏花村让我回忆颇多，回想起我上学那阵，老师都不管我们。就拿英语课说吧，睡觉、看小说、干什么的都有，老师讲他的我们玩我们的。唉！现在想起来真后悔当初上课为什么那么贪玩，现在都晚了，还得自学英语，唉！真是少壮不努力，老大徒伤悲！！！

河北唐山　王乃钦

-> 很多事就是要“老大”时才能明白，也没有什么可伤悲的。年少时透支快乐，长大成人了总得付出些利息。自己觉得值，那就值了；觉得不值……喝酒……

●头一次来杏花村，心情比较激动，说话不周，请多包涵。

99年，我高考失利，5分之差，我被大学拒之门外。于是，我现在成为了一名解放军战士。军人这一特殊的职业，使我不可能三天两头上网泡吧，心中的那股燥热无法压抑时，我冒着很大的风险，租了一台赛扬，每晚熄灯后进行地下工作。

部队中那种严肃的气氛恐怕各位感受不到，租台电脑绝对是要冒大风险的。连队干部每次例行检查都要应付，每晚两次的查铺查哨都要小心避过，这一切的一切都是出于对游戏的喜爱，无法想象离开了游戏，我会成什么样子。

另外加一句，我不知可否破吉尼斯世界记录：1. 单手组装一台电脑开机再拆散了藏回四个不同的地方只需2'52"。2. 连续三天白天工作晚上游戏只睡了共八个小时，还把RA2通关顺带《暗黑2》男巫32级野人8级。我简直太帅了。

北京　郝仁

-> 当年的高考失利无疑让这位朋友很郁闷，但部队生活也是宝贵的经验，会让你一生受益。从玩家的角度评价，你确实太帅了；从军人的角度评价，你……指导员在哪儿？~

◆公告栏◆

2001年第4期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好　82.1%

一般　15.9%

不好　2.0%

读者对本期封面的印象：

很好　53.3%

一般　39.6%

不好　7.1%

读者最喜欢的文章：

1. 文渊阁：新君主(31%)　作者：查拉图斯特拉
2. 攻略手记：大航海时代Ⅳ加强版新航海日志(12%)　作者：宵天
3. 游戏边缘：车手日记·冠军拉力赛(11%)　作者：王博

2001年第4期幸运读者名单

河北廊坊	刘海宜	江苏南京	黄杉	安徽淮北	张元勇
浙江临海	金阳益	辽宁大连	唐正禄	宁夏银川	徐东
江西	付璐	云南玉溪	杨昶	湖北武汉	陈琦琦
福建龙岩	林敏	浙江遂昌	毛鸣声	内蒙包头	耿超
北京	郭玮	天津	康健	辽宁锦州	刘海亮
北京	陈博楠	上海	唐与玮	广西南宁	冯月慧
浙江台州	邵声	上海	马唯	湖北武汉	邱冰
山西太原	赵毓明	广西桂林	俞兴	四川峨嵋山	古励
黑龙江大庆	洪浩				

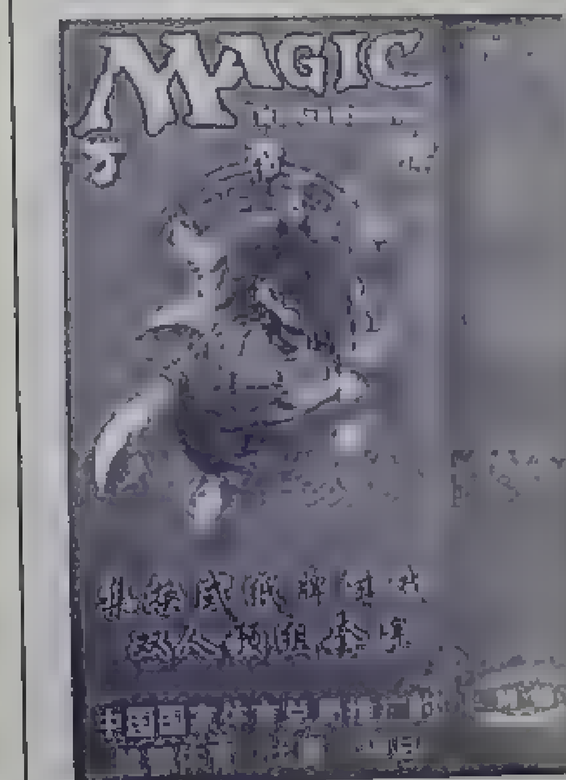
读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

万智牌有奖问答

1. 万智牌是什么？
①集换式卡牌健智运动
②扑克牌的一种
③一种计算机游戏

2. 你从何知道万智牌？
①朋友介绍
②大众传媒(报纸、杂志、网站或电视)
请注明何种媒体 ____________

3. 万智牌以多少种语言发行？
①5种
②8种
③10种



本次活动由威世智公司和《家用电脑与游戏》杂志联合举办。请参加活动的读者将答案填写在本期调查问卷留言板位置，本刊将从答案正确的回函中抽选100名幸运读者。奖品为一套初级版《博图三国志》，内含两副预先组好的30张套牌，2张游戏配置图，游戏导览及规则手册。

知己空间

给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的问候……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件(身份证、学生证、士兵证等)的复印件和100字左右的留言寄至“100037 北京813信箱《知己空间》”，职业、绰号(昵称)、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

汪婷(♀21)
昵称:淡水田(小田)
地址:上海市嘉定区马陆镇马陆新村27号502室
邮编:201801
E-mail:家中电脑故障！
OICQ:不记得了
留言:敢笑杨过不痴情，可以为爱醉梦一生，但又岂敢笑小田不痴友呢！文字是我们联系的纽带，而文字本身是宁静的，引起共鸣的在心中。希望你是个用心交友的人，从你到邮递员，再从邮递员到我，我会珍惜它，你也会得到你应有的。

朱智磊(♂19)
昵称:枫
星座:天秤
爱好:PC Game，音乐，交友
地址:陕西西安碑林区东关南街92号
邮编:710048
E-mail:beyond700@163.com，beyond700@sohu.com
OICQ:8365342
留言:我性格开朗，但有些内向。平时喜欢听音乐、聊天、交友、打桌球，最喜欢玩PC Game，对《星际》、《暗黑》颇有研究。真诚希望有和我志同道合的男孩、女孩与我联系，我会认真对待您的每封来信。

刘晓敬(♀16)
昵称:小静
星座:巨蟹
爱好:音乐，集邮，电脑，游戏，看书
地址:山东省陵县一中2000级八班
邮编:253500
留言:信是友谊的花絮，是遥远的倾谈，是快乐的延长，是缘份的弥合。友情是夏日的风，是雨天的伞，是沙漠的绿洲，是黑夜的月亮。想认识多愁善感的我吗？快快放飞手中的信鸽吧！

曾勤(♂19)
爱好:上网，游戏，看小说
地址:福建漳州市94967部队72分队
邮编:363000
留言:友情是很珍贵的一件东西。我们可能在千百人中，找不到一个真正的朋友；可是，这正像开凿油井一样，只要你我找到了一个，一生就不会贫乏了。

王国平(♀18)
地址:山西省定襄县定襄中学207班
邮编:035400
留言:就像云儿寻找风，歌声寻找音符，我在寻找你——远方的朋友，快来与我共度这精彩人生。

王东安(♂21)
昵称:永井东安
星座:牡羊
爱好:电脑，音乐，足球
地址:北京海淀区中国农业大学(东区)南楼320室
邮编:100083
E-mail:donganwang@263.net
OICQ:8122638
留言:相信这里的朋友都是伴着游戏长大的，海阔凭鱼跃，天高任鸟飞，还等什么，快与我联系吧！如果你在网络游戏中找不到胜利的感觉，那找我好了。我是会玩的游戏一大堆，玩的好的没几个！呜……

张晓莲(♀17)
昵称:君吉儿
星座:水瓶
爱好:上网冲浪，看幼稚漫画、幽默小说
地址:江苏省昆山市震川高级中学高一(1)徐艳 转
邮编:215300
留言:我是一只小小小菜鸟，想要闯关却怎么也闯不过，我寻寻觅觅，寻寻觅觅一个可爱的大虾，这样的要求算不算太高？

卢红卫(♂21)
昵称:Betty
星座:牡羊
地址:陕西西安未央区三桥经济技术开发区58号
邮编:710086
E-mail:luhongwei_betty@163.net
OICQ:33743976
留言:我是一个对PC Game极度忠诚的Fans，当第一次看见它时，我就被深深吸引住了。但是能理解我每天“黑白颠倒”、“不辞辛苦”、“废寝忘食”的人一个也没有。寂寞的我需要难友们一块与我畅谈心声，快来支持我吧！

任云轩(♂20)
星座:处女
爱好:看书，电玩，动漫，音乐和一切与电脑有关的事物
地址:武汉市江夏区新北街2号—新丰源商社
邮编:430200
E-mail:renyunxuan@sina.com
留言:我是一个很平凡的男生，希望缘份将你我紧密地连在一起，让我们分享彼此的快乐，一起在虚拟的网络中遨游……有缘的朋友，提起你手中的笔给我来信吧，一颗热切的心期待着你们！

刘伟(♂20)
昵称:无影飞
星座:射手
爱好:足球，上网，音乐，文学
地址:北京师范大学继续教育学院丰台校区文(三)班
邮编:100076
E-mail:5611969@163.com
OICQ:42965361，39254678
留言:我是一个开朗的男孩，爱好极其广泛，平时酷爱上网聊天，喜欢听日韩歌曲。我想找到好友，不是我太苛求，我只是在寻找一种默契，这是一种心灵上的感觉。也许我一辈子也找不到，但我绝不放弃。等你一小时，等你一万年！

曹欢(♂19)
昵称:曹仙剑
星座:双鱼
爱好:骑车，上网，PC Game
地址:新疆马兰63658部队4分队
邮编:841700
留言:我，一名普普通通的大漠汽车兵，是一名还没有买骨灰盒的骨灰级玩家，角色扮演和第一人称射击游戏是我的最爱。如果哪位兄台想对我更加了解的话，就给我来信吧！漂亮MM也行呀！^^

松涛(♂18)
昵称:包子2001
星座:处女
地址:河南省开封县一中高二(11)班
邮编:475100
E-mail:yansongtao@371.net
OICQ:59498657
留言:剑气浩荡南北响，侠骨柔情传四方。情真意切双双恋，缘不由人只随天。我这人希望的，当然是朋友多多益善的好，无论五湖四海的您是什么样，来信必回。朋友嘛，当然就应这样！

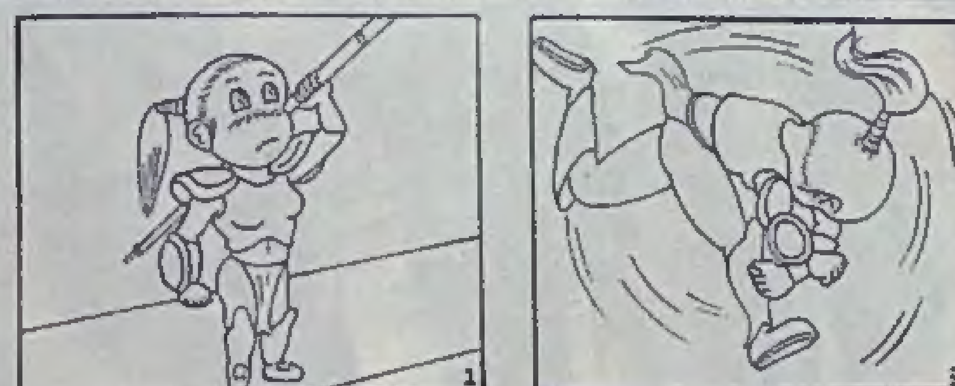
★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借赠等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

5555……这期镜花园真的好挤啊，连给石子喷口水的地方都没有。"Q" 不过，这也是为了能多多地展示花草嘛，可别说石子偷懒哦(Hmmm，无力的辩护~)。这里，要请上期获得“最佳”的马子元朋友注意，你的稿费已按原地址寄发，目前还未退回，所以无法更改地址重寄。同时，也要再提醒想投稿的朋友们一声，请务必在画作背面写清自己的联系地址和姓名，以免发生与马子元一样收不到稿费的事情哦。~

上期最佳作品：上海 Nbell 的《21世纪大航海时代》

欢迎投稿镜花园，本园画稿以热门游戏为主，原创、临摹均可，单幅、四格皆收，作品规格以16开(杂志大小)为准，铅笔(黑白)画稿免选。凡刊登在本刊的画作均有稿费，黑白稿最低30元，彩色画稿最低50元。获得读者评选的“最佳作品奖”者，稿费加倍！
投稿途径：信件或E-mail均可，但请务必注明“《镜花园》栏目收”
本园地址：北京813信箱(100037)或 reader@fcgm.com.cn

▼《暗黑破坏神Ⅱ之搞笑版》 广州　孟文龙





《亚玛逊之成长的烦恼》





《男巫之必杀技》



▲《姐妹》上海　吴晴



▶《加尔福特》 广西　伍卫国

镜花园



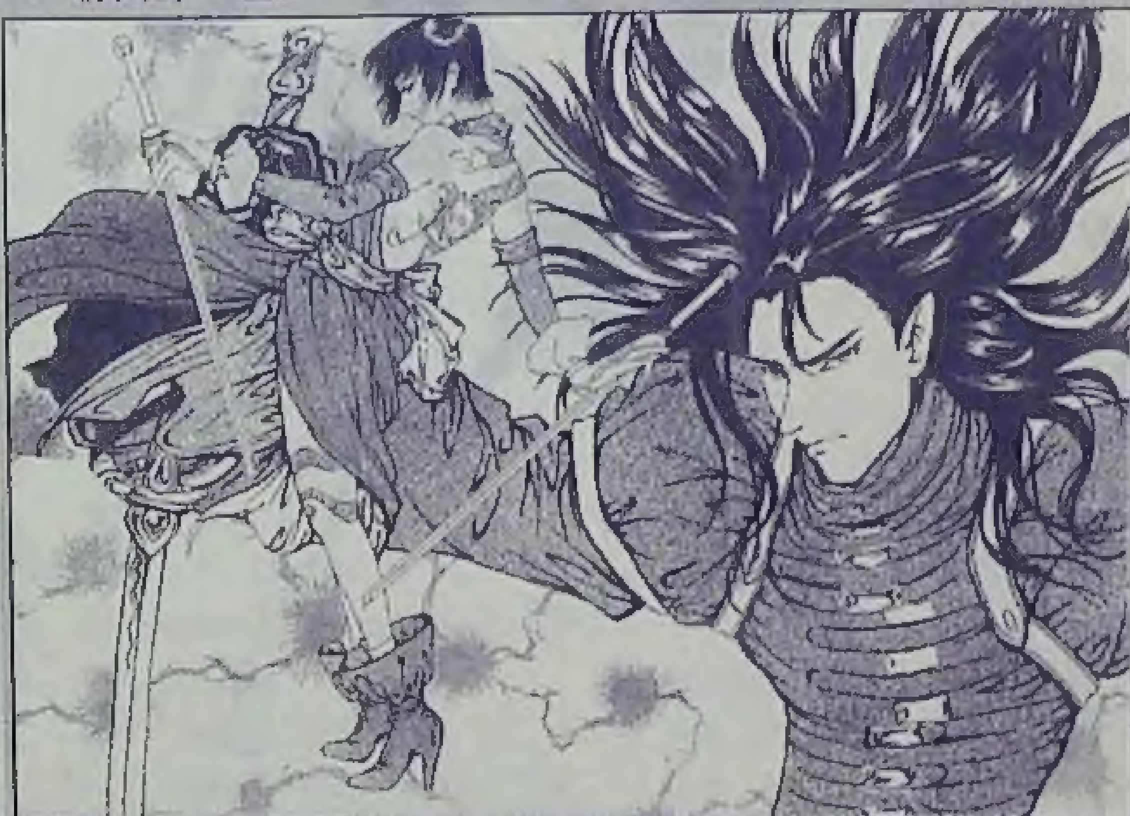
▲《开心四格》 湖北 Q心



▲《盟军英雄——贝蕾帽》 河南 阎亚明

石子：看见没，多威严的眼神，谁要是敢对《盟Ⅱ》不理不采……嘿嘿，小心那把枪走火哦。^Q^

▼《侍魂》 重庆 Nancy





▶《绯村拔刀斋》 吉林 金承英

疯狂四驱车 SCREAMER 4X4

竞技类赛车

- 4种与众不同的单人游戏模式
- 5种类似FPS游戏的多人联机模式
- 10辆由国际知名汽车公司授权的经典名车
- 极为真实的控制系统和物理模型
- 随天气变化而改变的路况条件

全面挑战你的控车技能

SCR4x4

2001年4月发售

群雄逐鹿，欧洲足坛再起风云

- 包括AC米兰、皇家马德里等在内16个欧洲顶级俱乐部
- 2种截然不同的操控模式，适合不同类型的玩家
- 官方授权的最新、最全的球员和俱乐部资料

欧洲超级联赛 European Super League

体育竞技



ZINADINE ZIDANE · JUVENTUS

BAYER 04 LEVERKUSEN

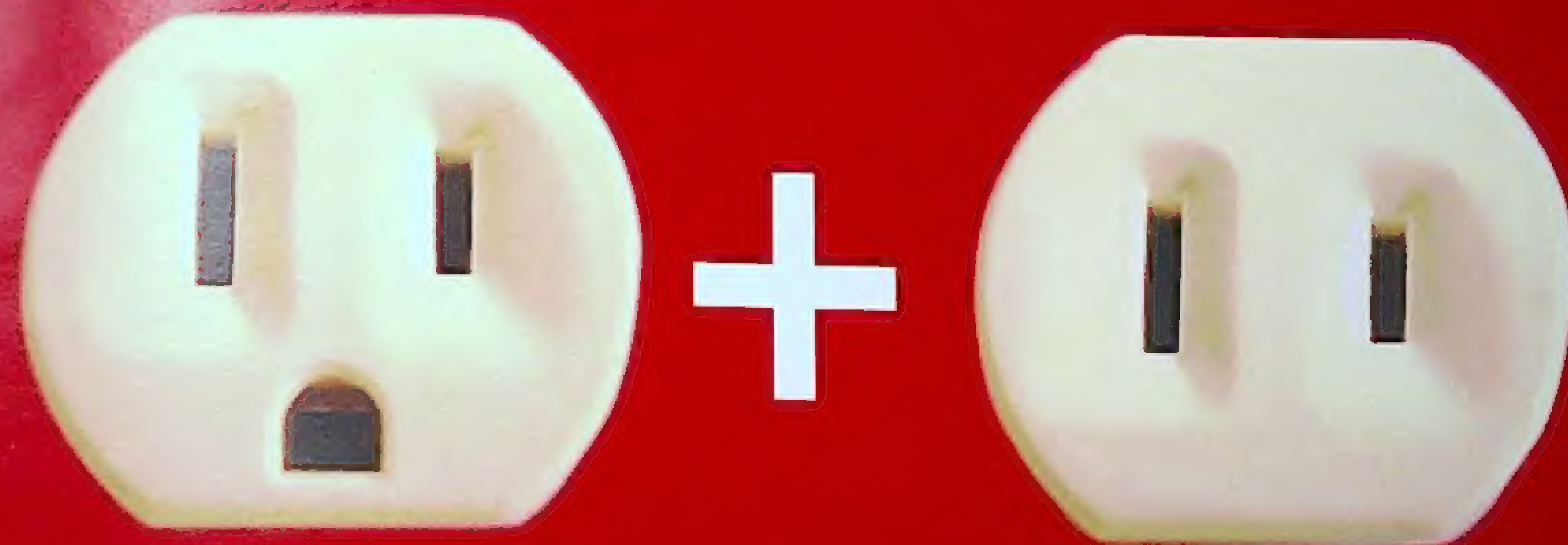
精品佳作热切期待中

天人互动 biggamer.com

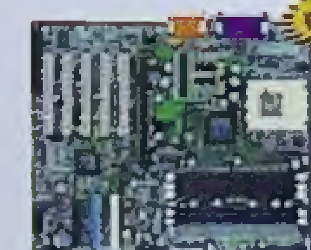
www.microstar.com.cn

升存时代的两全选择

DDR



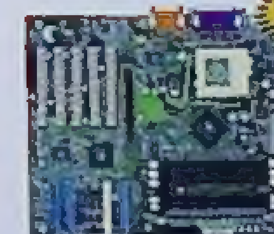
微星科技与您共系未来



微星3+2方案

K7MG Pro

- 支持AMD™ PGA封装Socket A接口Athlon /Duron系列处理器至1GHz或更高
- 采用Alpha Ev6总线，通过双边采样可达200/266MHz CPU外频
- 3个DDR内存槽和2个SDRAM内存槽，最高支持3GB DDR内存或2GB SDRAM
- 带有微星独创的D-LED™ 侦错信号灯
- 附赠微星PC Alert™ III系统监控软件



微星3+2方案

Pro 266 Master

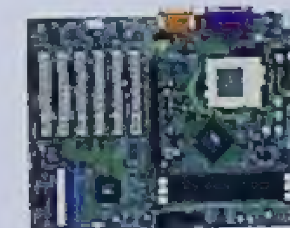
- 支持Socket370接口的Intel® Pentium® III处理器、Intel® Celeron™ 处理器至933MHz或更高
- 提供3个DDR内存槽和2个SDRAM内存槽，最高支持3GB的PC2100/1600 DDR内存或PC133 SDRAM
- 提供AGP PRO插槽、AGP4x/2x显示界面
- 配有微星D-LED™ 侦错信号灯
- 附赠微星PC Alert™ III系统监控软件

另有一款Pro 266 Master-R主板，增加了两个UDMA100规格的IDE接口，并能支持IDE RAID模式0或1，其余规格与上同



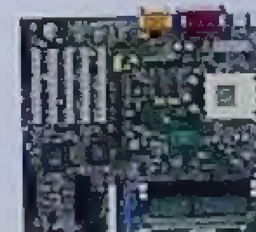
K7T266 Pro

- 支持AMD™ PGA封装Socket A接口Athlon /Duron系列处理器至1.5GHz或更高
- 采用Alpha Ev6总线、通过双边采样可达200/266MHz CPU外频
- 3个DDR内存槽，最高支持3GB PC2100/1600 DDR内存
- 全面支持UDMA100/66/33硬盘传输规范
- 带有微星独创的D-LED™ 侦错信号灯



Pro 266 Plus

- 支持Socket370接口的Intel® Pentium® III处理器、Intel® Celeron™ 处理器至933MHz或更高
- 提供3个DDR内存槽，最高支持3GB的PC2100/1600 DDR内存
- 配有微星D-LED™ 侦错信号灯
- 增强电源管理特性，可支持STR(挂起到内存)功能
- 6 PCI / 1 AGP Pro / 1CNR、ATX架构



K7 Master

- 支持AMD™ PGA封装Socket A接口Athlon/Duron系列处理器至1GHz或更高
- 采用Alpha Ev6总线，通过双边采样可达200/266MHz CPU外频
- 2个DDR内存槽，最高支持2GB PC2100/1600 DDR内存
- 全面支持UDMA100/66/33硬盘传输规范
- 带有微星独创的D-LED™ 侦错信号灯

以上产品规格变动恕不另行通知，详情请洽询经销商

E-mail.webmaster@msicomputer.com.cn

MSI Link to the Future

技术服务热线：

上海 电话：021-52402018

北京 电话：010-88096154

深圳 电话：0755-2126946

成都 电话：028-5232380

南京 电话：025-3607535

龍族

www.acergame.com.cn



地址：北京市车公庄西路乙 19 号华通大厦北楼 323 室
电话：010-88018833 Emial：acertwp@public.east.cn.net
上海分公司：上海瑞金南路 1 号海兴广场 16H
电话：021-64223192、64224985 Email:twpsh@sh163a.sta.net.cn



戲谷　第三波